7年8月16日第三種郵便物認可

ハイパープレイステーション 8月号 第4巻第10号通巻第55号 1998年(平成10年)8月1日発行 (毎月1回1日発行)
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

HYPER プレイステーション

ソニー・マガジンズのプレイステーション情報誌

AUG. 1998 ¥550 8

●綴じ込みスペシャル
ポケットファイター
強キャラクターのつくりかたを徹底攻略!!

●別冊攻略付録
DIABLO
細データ満載の「迷宮探索の書」で完全攻略!!

注目の新作速報

クラッシュ・バンディクー3
いただきストリート
ゴージャスキング
ンガイア伝説

オンライン・ゲームマガジン
【Weekly HYPER PlayStation】随時更新中!!
URL http://www.so-net.ne.jp/sonymagazines/index.html

総力特集

ファイナルファンタジーVIII
ついに判明したバトルシステム! インタビュー第2弾!!

BRAVE FENCER武蔵伝
最新情報&総集編が一気に読める巻頭大特集

影牢~刻命館真章~
独占!中盤までストーリー公開&新トラップも続々登場!!

メタルギア ソリッド
SCOOPインタビュー! キーワードはハリウッド&アイルランド!!

XI[sái]/ダークメサイア
やるドラ~季節を抱きしめて
オーバーブラッド2/シャドウタワー
爆走 デコトラ伝説~男一匹夢街道~
b.l.u.e. Legend of water
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ~World Cup France'98~

プレイ! PlayStation '98

第14回

プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせはTEL.03-3266-7830（10:00〜17:30、土日祝日は休業）
◆インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！……

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

PlayStation®
標準価格 18,000円（税抜）
絶賛発売中 SCPH-7000

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。◆商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

©1998 エーマックス ©CAPCOM CO., LTD.©ATLUS 1998 ©1998魔法株式会社 ©1998 AXELA ©1998 空想科学 ©1996 JFA ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.© HUMAN1998 ©1998 FromSoftware, Inc.

今月のテーマ

もう、サイコー。「XI（サイ）」登場。

あたし〜
はまっちゃって〜
はまっちゃって〜
サイ〜

（注16）

今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームの事なり。

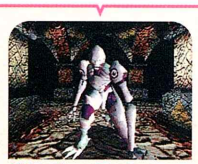
世界16カ国、夢の競演。スルドイ操作感覚。

ダイナマイトサッカー98
スポーツ
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
エーマックス（株）

オリジナルキャラも作れてメチャ楽しい。

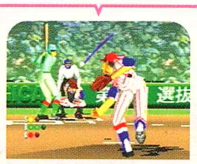
ポケットファイター
はちゃめちゃバトル
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）カプコン

恐怖を視覚、聴覚、触覚で感じろ。



ダークメサイア
ダークホラーアドベンチャー
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アトラス

全国4129校の緻密なデータを収録。



'98 甲子園
高校野球シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
魔法（株）

監督になって「私ならこうする」を実現。

コンビネーションプロサッカー
プロサッカーチーム育成シミュレーション
標準価格5,800円（税抜）
絶賛発売中
（株）アクセラ

ステハニー☆林のお知らせ

夏に向けてダイエット中の私に反して、8月発行のプレプレVol.13は増量！なんと、プレプレのために特別制作された「やるドラシリーズ」体験版もついて豪華2枚組よーん。欲しーい。体験したーい。と思った人は、今すぐ、プレイステーション・クラブに、入会！入会！ぶりっ。

お問い合わせは電話でね。
プレイステーション・クラブ事務局
Tel：03-3266-7830まで。

※Vol.13の発送は8月10日までに申し込み、8月末日までに会費を入金された方が対象となります。

ステハニーの日記

きょうも庭からただよってくる
ラベンダー(注1)の香りで目が覚めたわ。
すると愛ねこのフランソワーヌが(注2)
やってきて、わたしの鼻をなめるんですもの。
びっくりしちゃった。(注3)

起きぬけには、やっぱり
知能格闘ゲーム「XI(サイ)」(注4)ね。
広報担当としては当然のこころがけよ。(注5)

サイはふたりでするとさらに楽しいソフト。
はじめ、コミュニケーション(注6)の道具として
始めたのに、いまでは一番ハマってるの。
まあ、世期の天才と言われている、
わたしには楽勝だけど。(注7)
特にパズルモードと、
バトルモードはやみつきっ。(注8)

今日も会社に行ってサイをやっていると、(注9)
私のとりまきたちが近寄ってきたわ。
その一人、佐伯がこう言うの。
「林、頼むから仕事してくれ」。
また愛の告白だわ。はっきり
言えばいいのに。…シャイね。

(注1) きのうも酔っ払って帰ってきて、隣の家のベランダで寝てしまった。
(注2) 住み着いているノラネコ。よく人のモノを盗んでいく。最近、ステハニーのカギと定期入れを持っていった。泥棒。
(注3) 実は、林さんがネコの鼻をなめていた。そりゃ、ビックリするわな。
(注4) 超大型ソフト登場! サイコロを使ったまったく新しい発想のアクション・パズルゲーム。ふたりからプレイできる対戦モードでは、もの凄い知能バトルが繰り広げられる。買えよな(↑広告)。
(注5) その広報ステハニーは最近まで「XI」を「パツイチ」と読んでいた。ちなみにサイの最初の名前は「パラダイス」。ちょっと恥ずかしい。
(注6) つまりナンパ。
(注7) 「世紀」の字が間違っている。こんな林さんができるくらいだから、小さなお子様でも楽々できる。実際にイベントでは4才の子供がハイスコアを出した。
(注8) サイにはいろんなモードがあって、一度やるとほとんどの人がハマる。SCE宣伝部の松田さん(↑誰?)でさえハマる。

会社での今日の話題は、売り上げ絶好調の
「ストールンソング」と、
男の魂をくすぐる新ソフト
「爆走デコトラ伝説〜男一匹夢街道〜」(注10)
だったわ。男の人たちはデコトラで盛り上がってたけど、山の手(注11)の邸宅で「蝶よ、花よ」と育てられた女の私には、ちょっと
あぶなっかしくって、こわいって思っちゃった。(注12)

今夜は仕事も早く終わって、
まっすぐおうちに帰ったの。(注13)
今日はなん人わたしのトリコにしてしまったのかしら? 私って罪ね。(注14)
ああ、素敵な一日だったわ。
トイレ行って、トイレでは
ハマらないように注意して、(注15)
おやすみなさい。
ブチュッ。
——あれ、林さん、もう終わっちゃったんですか?

(注9) サイを経験してしまうと、いつでもどこでもサイがやりたくなる。ある企業では、サイのやりすぎで仕事の効率が落ち、「サイ禁止令」が出た。真実。
(注10) 恋とケンカと演歌の世界で日本一を目指す、3Dレースゲーム。オリジナルのデコレーショントラックもつくれて、大プレイクの予感。(↑これも広告)
(注11) 山の中で、ガや雑草に囲まれて育った。
(注12) プレイ中の林さんの言葉。「おらおら、どっけどけー。モノホンのワッパでころがしてるみたいだぜー」確かにあぶなくて、こわい。
(注13) きのうも飲みすぎたのをちょっと反省している。今日は隣の家のベランダで寝ずにすんだ。
(注14) 罪悪です。
(注15) この広告は林さんの体験に基づいたもの。実話です。はじめはセーラー服の林さんが出演の予定であったが、各方面からのクレームでホンモノの女子高生になった。ホッ。
(注16) 「XI(サイ)」の広告という意味。

ハマりやすく抜けにくい!

XI [sái]
アクションパズル
標準価格4,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

今あかされる、サスペンスな伝説。

ダブルキャスト
やるドラ
標準価格4,800円(税抜)2枚組
絶賛発売中
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

めざせ、恋とケンカと演歌の日本一!

爆走デコトラ伝説
〜男一匹夢街道〜
アートトラック3Dレース
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
ヒューマン(株)

さあ、失われた魂を取り戻せ。

SHADOW TOWER
3Dダンジョン型RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
(株)フロムソフトウェア

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT™

でっかい夏の、でっかいタッグ。

エグゼクティヴプロデューサー：坂口博信　キャラクターイラストレーション：野村哲也　標準価格￥6,800(税別)

「武蔵伝」に「ファイナルファンタジーⅧ」体験版

話題の超大型ソフトを、
ひと足はやく体験プレイ!

N SALE

FINAL FANTASY VIII™
ファイナルファンタジーVIII

[体 験 版]

がついてくる!

SQUARESOFT

株式会社スクウェア　〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー

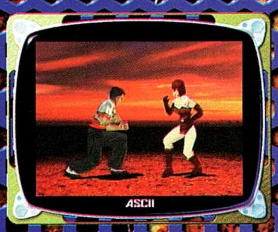
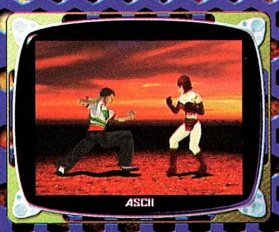
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© スクウェア, 1998 スクウェア

このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売いたします。

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

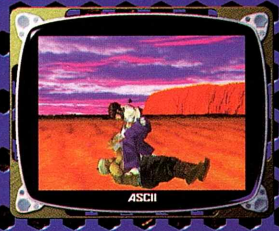
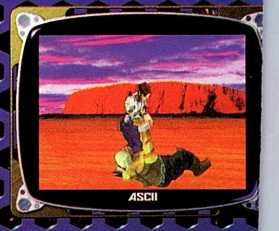
いろいろ攻め

まずはフツウの打撃技。上・中・下段で攻めわけよう。コンボは7段まで。途中のう

浮かし技から空中コンボへ。うまく決まれば大ダメージ！浮かす高さと飛ばす距離を

投げ技もないと格闘ゲームは成り立たない。力タイ相手には、投げ技で対処しよう。

相手が倒れてたって攻撃可能。「ジャイアントスイング」だってこのとおり。アイテ

まだまだある充実の機能満載

- 技のコマンド、ダメージ、当たり判定の大きさ・位置、硬化時間など、細かな設定が可能。
- コンピュータの行動パターン「ロジッグ」も作成でき、コンピュータ同士の対戦も楽しめる。
- キャラクターの名前や出身地などのプロフィールや、技の名前も登録可能
- キャラクターモデル20体、サンプル技データ16流派を収録。

ストリートファイターEXからのゲストキャラクター「スカロマニア」収録!!

ます。

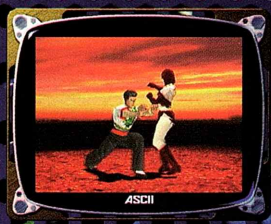
ASCII
株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-3-10

©1998 ASCII Corp.
"SKULLOMANIA" from ARIKA

アスキー エンタテインメントホームページアドレス　http://www.ascii.co.jp/et/

"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

も思いのまま、オリジナルコンボを自分で作ろう！



布して、お手軽にすることも、シビアにすることもできるのだ。

子技で体勢をくずして、打撃技を叩きこむことも可能。

次第で、関節技とか打撃みたいな投げ技だって作れるのだ。

3D格闘ツクール

プレイステーション専用　3D格闘ゲーム作成ソフト　1998年7月23日発売予定　標準価格5,800円

Riverhillsoft

緊急指令！

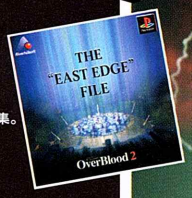
「オーバーブラッド2」予約キャンペーン

今、ショップで「オーバーブラッド2」を予約すると、先着10,000名様

「政府機密データ」セットをプレゼント！

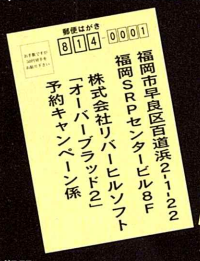
特典

1 プレミアムPlayStation DISC
THE "EAST EDGE" FILE
ゲーム本編には存在しない『CGビジュアル』や『登場人物プロフィール』などを収録したデジタル資料集。



2 非公開MAP集
MISSION MAP 2 plus "α"
序盤の攻略に役立つオリジナルマップ集。
そして、オーバーブラッド2に隠された謎も……

■応募方法：
官製ハガキまたは店頭備え付けの応募ハガキに、住所・氏名・性別・年齢・職業・電話番号をご記入の上、予約をされたショップのスタンプ(店判)を押してもらってご応募下さい。



住所
氏名
性別
年齢
職業
電話番号
ご予約いただいたショップのスタンプ(店判)

■応募期間：
1998年6月20日(土)～7月22日(水・発売日前日)当日消印有効
※7月10日(当日消印)までにご応募いただきますと、発売日前後に賞品をお届けできます。
■応募先：
〒814-0001 福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F
株式会社リバーヒルソフト「オーバーブラッド2」予約キャンペーン係
■お問い合わせ先：
株式会社リバーヒルソフト ユーザーサポート係 TEL 092-846-3400
(祝日を除く月～金曜 13:30～17:30)
※賞品の『THE "EAST EDGE" FILE』をお楽しみ頂くにはPlayStation本体が必要となります。
※ご予約のお申込は、プレイステーション取扱店にて。
ただし、当キャンペーンを実施していない店舗もございますのであらかじめご了承下さい。
※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
なお、賞品はご自宅へ郵送いたします。

コンビニでご予約の場合

1998年7月9日予約開始
※予約終了日は各店舗にてお尋ね下さい。

コンビニでご予約の方にも 先着順で
「政府機密データ」セットをプレゼント！

※特典は店頭にて商品お渡し時に差し上げます。
※数量に限りがありますので、あらかじめご了承ください。

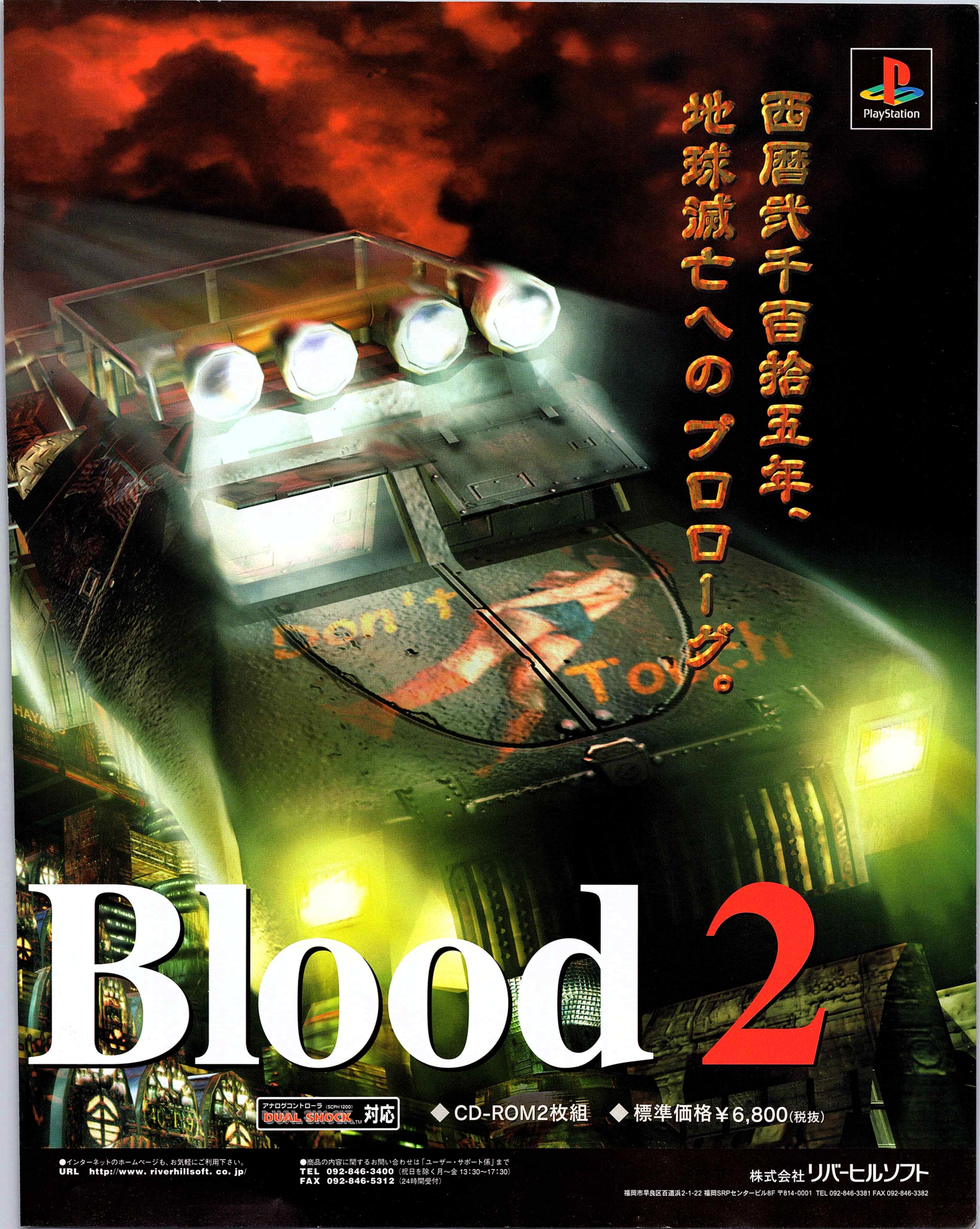
3Dアクティブアドベンチャー
「オーバーブラッド2」

Over

1998年7月23日(木)発売

このソフトはコンビニエンスストアでも販売いたします。
左記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
西暦弐千百拾五年、
地球滅亡へのプロローグ。
Blood 2
アナログコントローラ (SCPH1200) DUAL SHOCK™ 対応
◆CD-ROM2枚組
◆標準価格￥6,800(税抜)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400 (祝日を除く月～金 13:30～17:30)
FAX 092-846-5312 (24時間受付)
株式会社リバーヒルソフト
福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814-0001 TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382

ask

巨大な闇が迫る。

一九九X年、人々の眠りから悪夢は消えた。
孤島の屋敷に招かれた四人は、いまだに悪夢を見る者たち。
世界崩壊の危機を告げ、密室で殺された屋敷の女主人。
忍び寄る影は、館に増幅された人々の〈悪夢〉なのか。
闇にうごめくものたちの真実の姿。
恐るべき異世界への扉が今、開かれる。

Special Thanks to「ハイパープレイステーション」愛読者さま

Q. 密室殺人の犯人は誰か？
総計100名さまに「犯行に使われたあるもの」をプレゼント！

●応募期間：1998年7月1日(水)～8月31日(水)●応募方法：応募ハガキに、犯人の名前を記入し、犯人の名前をクリックしてから、新聞紙に印刷された密室殺人の現場の連続写真をハガキに貼り、必要事項を明記の上、ご応募ください。●応募者の中から、抽選で100名様に賞品を進呈します。賞品は発送をもって代えさせていただきます。

YAKATA
応募券
HP-8

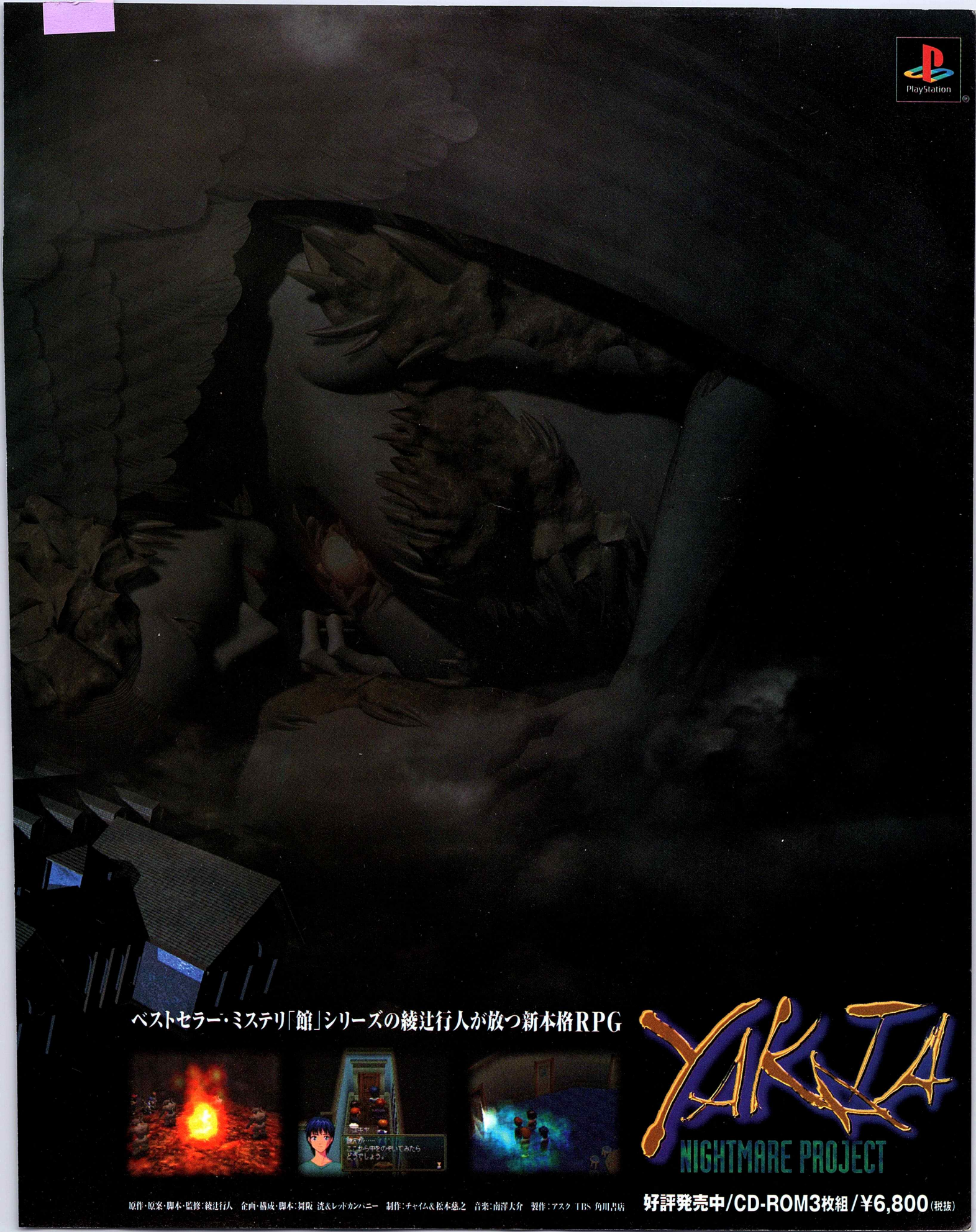
攻略本発売予定

「YAKATA」綾辻行人のナイトメアワールド(仮)	「ナイトメア・プロジェクト・YAKATA」攻略カイトブック(仮)	「ナイトメア・プロジェクト・YAKATA」公式攻略ガイド	「ナイトメア・プロジェクト・YAKATA」完全本(仮)
発行・発売：角川書店	発行・発売：ティーソー出版	発行：メディアワークス 発売：主婦の友社	発行：リクルート 発売：メディアファクトリー
予価：本体1,500円＋税 8月発売予定	予価：本体1,200円＋税 7月発売予定	予価：本体950円＋税 7月発売予定	予価：本体1,200円＋税 7月発売予定

株式会社アスク デジタルソフト第2事業部 〒162-8558 東京都新宿区下宮比町2-6 TEL：03-3267-6864
http://www.ask-digital.co.jp

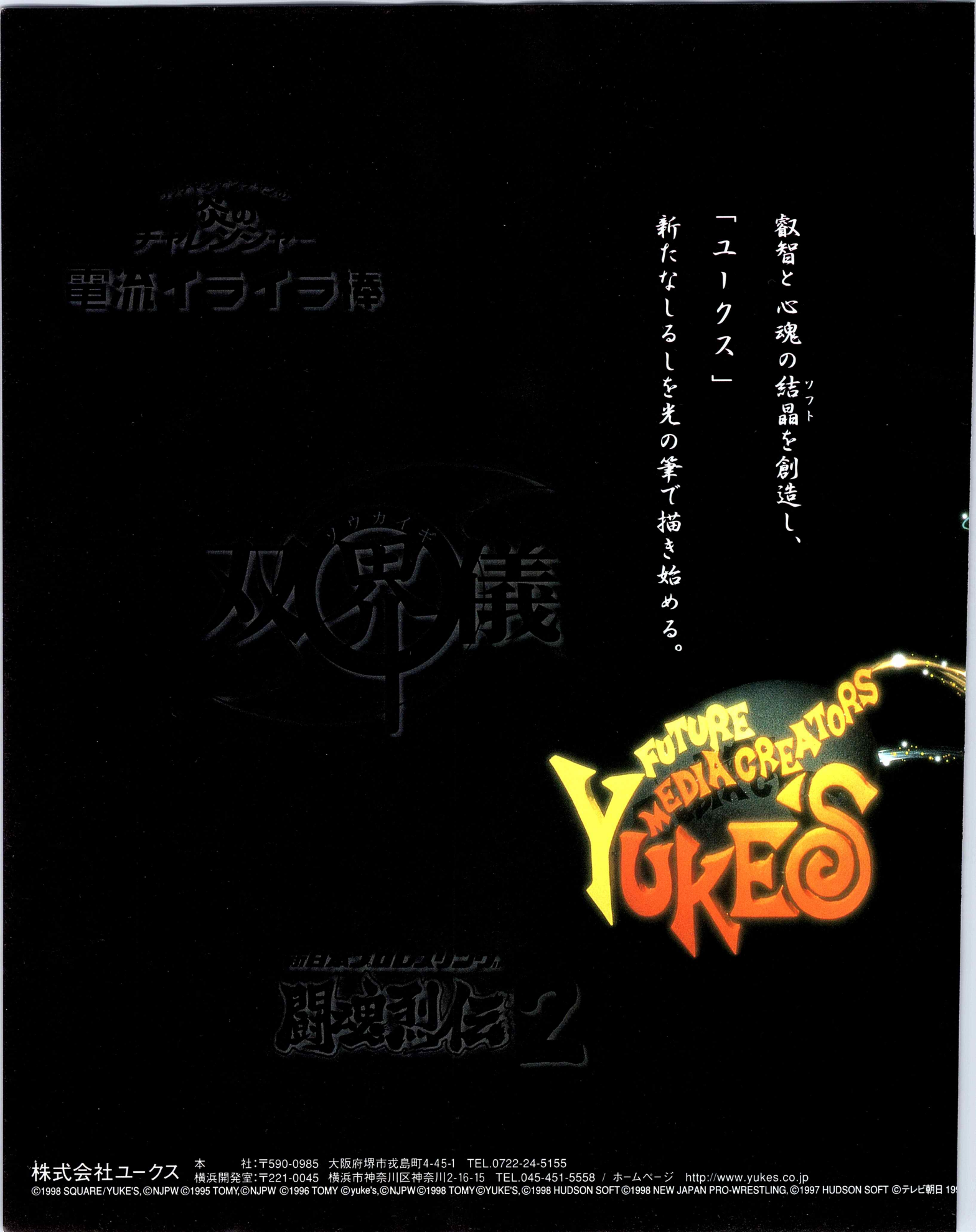
©1998 Yukito Ayatsuji / ASK / TBS / Kadokawashoten / RED / Chime

「月刊少年エース」(角川書店)にて
コミック［YAKATA］連載開始！


PlayStation
ベストセラー・ミステリ「館」シリーズの綾辻行人が放つ新本格RPG
YAKATA
NIGHTMARE PROJECT
原作・原案・脚本・監修：綾辻行人　企画・構成・脚本：岡阪 浩&レッドカンパニー　制作：チャイム&松本慈之　音楽：南澤大介　製作：アスク TBS 角川書店
好評発売中/CD-ROM3枚組/¥6,800(税抜)

PlayStation
登山隊長に、
IMAS（国際登山連合）公認
カムコルス杯開催！
登山隊長にあたえられる最高のグレードを獲得して、頂点を目指せ！
上位の方に公式認定証を発行。詳しくはパッケージ内、店頭パンフレットの応募要項をご覧ください。

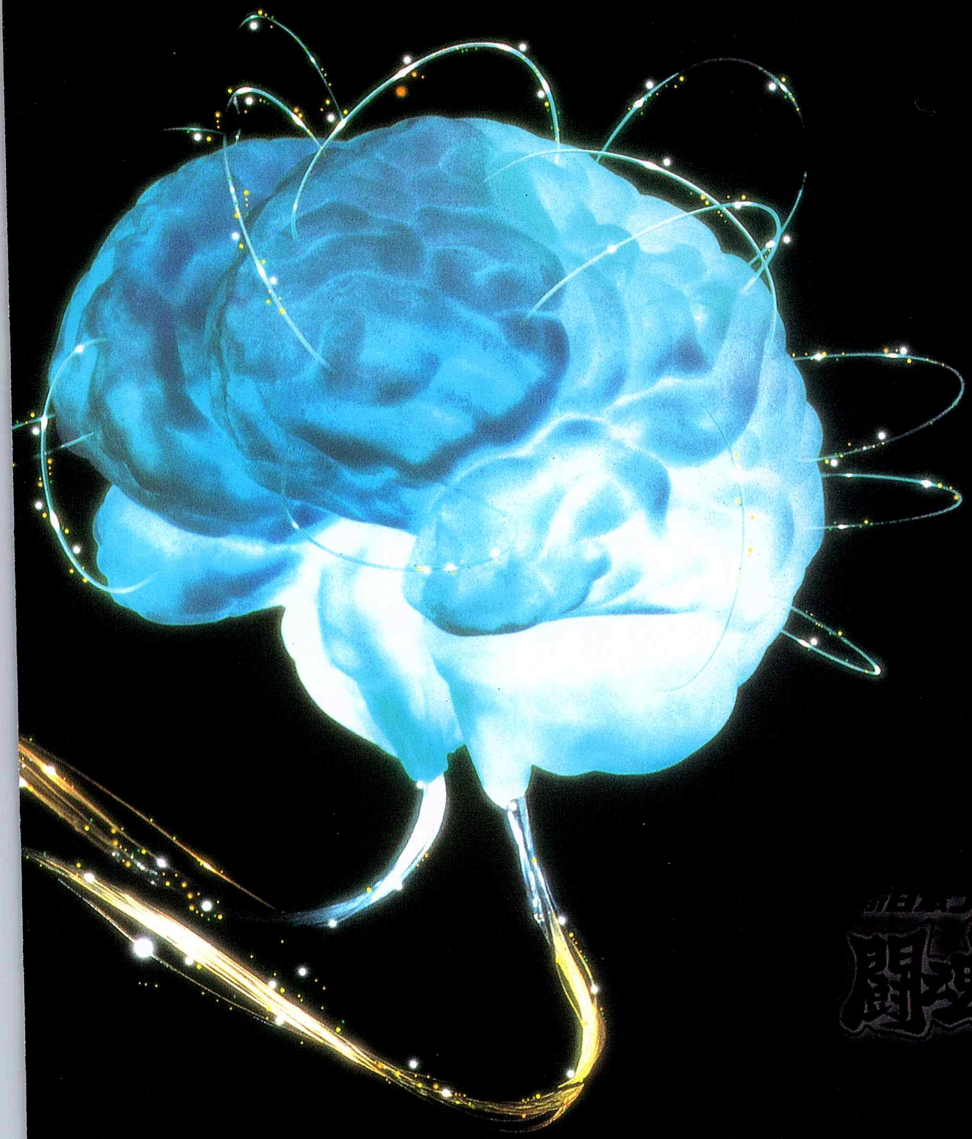
ならないか。
選択した季節などによって、
気象状況が様々に変化するリアルな設定。
数百名に及ぶ個性豊かな
登山家から、隊員を募集。
隊員達を指揮し、
未知のルートを探る。
滑落・凍傷・雪崩、
予期せぬアクシデントの数々。
誕生! 本格登山シミュレーションゲーム
蒼天の白き神の座™
そうてんのしろきかみのくら
GREAT PEAK
7月16日(木)発売
標準価格5,800円(税抜) SCPS10058
©1998 Sony Computer Entertainment Inc. under license from PANDORA BOX CO.,LTD.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
GARAGE http://www.scei.co.jp/ "GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT



株式会社ユークス
本　　社:〒590-0985　大阪府堺市戎島町4-45-1　TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045　横浜市神奈川区神奈川2-16-15　TEL.045-451-5558　/　ホームページ　http://www.yukes.co.jp
©1998 SQUARE/YUKE'S,©NJPW ©1995 TOMY,©NJPW ©1996 TOMY ©yuke's,©NJPW©1998 TOMY©YUKE'S,©1998 HUDSON SOFT©1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING,©1997 HUDSON SOFT ©テレビ朝日 19

AUG 1998

闘魂烈伝3



闘魂烈伝

闘魂烈伝

PlayStation

Victor

殴りあう快感！

あの「拳聖」から一年半。
ビクター伝統のボクシングシリーズ最新作がついに登場。
めんどうな育成要素は一切無し！
バカスカ殴ってガンガン倒す、試合重視のボクシングゲームだ！
3つのリーグに立ちはだかる33人の猛者を倒し、世界の頂点を狙え！

DYNAMITE BOXING
ダイナマイトボクシング

プレイステーション・ソフト
好評発売中!!
¥5,800（税抜）

パンチだけで36種類。多彩なアクションで対戦相手をマットに沈めろ！

ダウン回数に応じて使用可能な必殺パンチの採用で、最後まで気が抜けない！

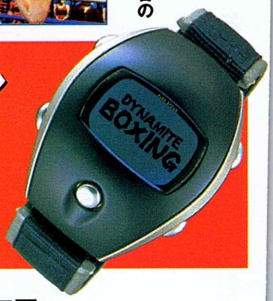
極限まで作り込んだリアルな絵と動きで、試合の臨場感もヒートアップ！

期間限定

ダイナマイトボクシングオリジナル アルバスプーンプレゼント!!

期間中、お買い上げいただいた方の中から、抽選で500名様に、ダイナマイトボクシングオリジナルアルバスプーンがあたるプレゼントキャンペーンを実施！ 詳しくは、商品同封の応募ハガキをご覧ください。

応募締め切り：1998年7月31日消印有効



©1998 Victor Interactive Software Inc.

アナログコントローラ（SCPH 1200）DUAL SHOCK™ 対応

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"および"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクター ソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

Contents 1

Cover Art Direction : Nobuaki Takahashi(bahaty)
Cover Design : Takaaki Tsuruha (bahaty)
Cover Object : Toshio Hayashi (Hayashi Bijutsu)
Cover Photo : Hideaki Imamoto

HYPER PLAYSTATION　AUGUST/1998

20 BRAVE FENCER 武蔵伝
36 影牢～刻命館 真章～
44 クラッシュ・バンディクー3(仮)
46 いただきストリート ゴージャスキング
48 レガイア伝説
50 オーバーブラッド2
54 シャドウタワー

公開の最新作を完全速報！

● HYPER NAVI
66 ハイパーナビ"超速報"
75 クレイマン・クレイマン2
76 めぐり愛して
77 ナビット
78 まじかるめでぃかる
79 蘭未ちゃんの大江戸すごろく
慶応遊撃隊外伝
猫なカ・ン・ケ・イ
80 時空探偵DD2～叛逆のアプサラス～
トゥルーラブストーリー2
バスランディング

● HYPER REVIEW
59 今月の注目ソフト24本徹底レビュー
● Catch Up! HYPER
160 PS周辺最新ニュース＆インフォメーション
● HYPER HOME PAGE
162 プレイステーション諜報局
156 E3スペシャルリポート
166 連載／みんなのゲーム相談室
167 連載／GIRLS ON THE WEB
172 プレイステーションソフト発売カレンダー
174 読者プレゼント＆アンケート

攻略付録

DIABLO

綴じ込みスペシャル

ポケットファイター 67

PlayStation

SDガンダム G GENERATION

ジージェネレーション

ファーストガンダムから最新の第08 MS小隊まで、
テレビ・OVAシリーズの想い出深いエピソードをベストチョイスした、
すべてのガンダムストーリーを体験できるリアルなシミュレーションゲームです。
登場ユニットは、実に**470種**以上!原作からの登場キャラクターも**160名**以上、
40章以上ものステージで、奥の深い戦略を大きなスケールで楽しめます。
もちろん、白熱の**4人**対戦も可能です。

ガンダムの歴史を遊ぼう!

内容は発売まで秘密!!

「SDガンダム コレクションポスター」

「予約された方は店頭にてプレゼント!
(数に限りがありますのでお早めに!)

ガンダムファン垂涎の
「プレミアム映像Disc」付き!

© 創通エージェンシー・サンライズ
© BANDAI 1998

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

今夏発売予定

- シミュレーション
- 価格6,800円(税別)
- 1+1枚組

バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月~金曜日(除く祝日)10~16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。

バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/

バンダイの商品は こども商品券 で
デパート・スーパー・玩具店で使用しております。

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

BANDAI

Contents2

HYPER PLAYSTATION | AUGUST/1998

82 ファイナルファンタジーVIII

90 ダークメサイア

96 メタルギア ソリッド

100 b.l.u.e. Legend of water

104 季節を抱きしめて ダブルキャスト
106 私立ジャスティス学園
108 ガンバァール
110 ラピッドレーサー
112 スターオーシャン セカンドストーリー
114 SDガンダム GGENERATION
116 実況パワフルプロ野球98 開幕版
118 玉藻物語
120 爆走 デコトラ伝説
127 XI[sái]
128 火星物語
132 かっとびチューン
136 ジングルキャッツ
138 ソルディバイド
140 ミリオンクラシック
142 ヒロインドリーム2
144 Nightmare Project〈YAKATA〉
146 アーケード版ソウルキャリバー
149 グレイトヒッツ
176 Epica Stella～エピカ・ステラ～
177 エコーナイト
178 花火
179 ボンバーマンファンタジーレース
180 シルエットミラージュ リプログラムドホープ
181 ゲッPX
182 チョロQマリン Qボート
183 DEBUT21
184 シミュレーションRPGツクール
185 DRAGON SEEDS
186 バウンティソードダブルエッジ
187 卒業M
188 デストレーガ
189 プチカラット
190 クレイマン・クレイマン
191 すたあ☆もんじゃ
192 大幽霊屋敷

ジャンル別ワンポイント情報 ●HYPER CLOSE UP! SOFT

150 キング オブ パーラー2／ハローキティのCube de Cute
151 マスモンKIDS／CRISIS CITY
実践パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション／ラヴ・セラピー
152 Mystic Mind～揺れる想い～／DancingBlade かってに桃天使
ウィザーズハーモニーアナザーストーリー／久遠の絆
153 童夢の野望2 The Race of Champions ／あのこどこのこ
The Legend of Herose I &II／'98 甲子園
154 L.S.D.／新世紀エヴァンゲリオン～エヴァと愉快な仲間たち～
SPAWN THE ETARNAL／ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ

攻略特集 ●HOW TO PLAY

200 双界儀
204 ナムコアンソロジー1
208 リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
212 コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!～
214 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～
217 REBUS

INDEX

ア
アナザー・メモリーズ …… 61
あのこどこのこ …… 153
いただきストリート ゴージャスキング …… 46
ウィザーズハーモニーアナザーストーリー …… 152
ウルトラマンティガ＆ウルトラマンダイナ …… 154
エコーナイト …… 177
SDガンダム GGENERATION …… 114
Epica Stella～エピカ・ステラ～ …… 176
L.S.D. …… 154
オーバープラッド2 …… 50
お嬢様特急 …… 63

カ
カクテル・ハーモニー …… 66
影牢～刻命館 真章～ …… 36
火星物語 …… 128
かっとびチューン …… 132
ガンバァール …… 108
季節を抱きしめて …… 104
'98 甲子園 …… 61／153
キング オブ パーラー2 …… 150
久遠の絆 …… 152
CRISIS CITY …… 151
クライシスビート …… 61
クラッシュ・バンディクー3(仮) …… 44
グレイトヒッツ …… 149
クレイマン・クレイマン2 …… 75
クレイマン・クレイマン …… 190
ゲッPX …… 181
コロニー ウォーズ …… 62
コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!～ …… 61／212

サ
XI[sái] …… 60／127
ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買いもの!～ …… 66
The Legend of Herose I & II …… 153
時空探偵DD2～叛逆のアプサラス～ …… 80
実況パワフルプロ野球'98 開幕版 …… 116
実践パチスロ徹底攻略SPEED・CR金閣寺3 …… 66
実践パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション …… 151
シミュレーションRPGツクール …… 184
シャドウタワー …… 54／60
私立ジャスティス学園 …… 106
serial experiments lain …… 66
シルエットミラージュ リプログラムドホープ …… 180
ジングルキャッツ …… 136
新世紀エヴァンゲリオン～エヴァと愉快な仲間たち～ …… 154
スーパーアドベンチャーロックマン …… 62
すたあ☆もんじゃ …… 191
スターオーシャン セカンドストーリー …… 112
SPAWN THE ETARNAL …… 154
全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～ …… 66
双界儀 …… 200
ソウルキャリバー(アーケード版) …… 146
卒業M …… 187
ソルディバイド …… 63／138

タ
ダークメサイア …… 90
大幽霊屋敷 …… 192
ダブルキャスト …… 59／105
玉藻物語 …… 118
DancingBlade かってに桃天使 …… 152
チョロQマリン Qボート …… 182／62
DIABLO …… 60
テーマホスピタル …… 61
デストレーガ …… 188
DEBUT21 …… 183
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! …… 62
東京魔人学園剣風帖 …… 61
童夢の野望2 The Race of Champions …… 153
トゥルーラブストーリー2 …… 81
DRAGON SEEDS …… 185
ドリーム・ジェネレーション …… 66

ナ
Nightmare Project〈YAKATA〉 …… 144
ナビット …… 77
ナムコアンソロジー1 …… 204
猫なカ・ン・ケ・イ …… 79
NOëL - La neige - Special …… 66

ハ
バーチャル競艇'98 …… 66
バウンティソードダブルエッジ …… 186
爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～ …… 62／120
バスランディング …… 81
花火 …… 178
ハローキティのCute de Cute …… 62／150
ヒロインドリーム2 …… 63／142
ファイナルファンタジーVIII …… 82
プチカラット …… 189
b.l.u.e. Legend of water …… 64／100
Blaze&Blade …… 160
Blaze&Blade Busters …… 66
BRAVE FENCER 武蔵伝 …… 20
ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～ …… 64
ポケットファイター …… 67
ボンバーマンファンタジーレース …… 179

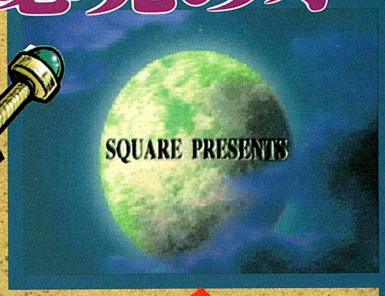
マ
まじかるめでぃかる …… 78
マスモンKIDS …… 151
まわってムーチョ! …… 63
Mystic Mind～揺れる想い～ …… 152
ミリオンクラシック …… 140
めぐり愛して …… 76
メタルギア ソリッド …… 96

ヤ
夜想曲 …… 63
U.P.P. …… 66

ラ
ラヴ・セラピー …… 151
ラピッドレーサー …… 110
蘭未ちゃんの大江戸すごろく 慶応遊撃隊外伝 …… 79
ラリー・デ・アフリカ …… 66
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND …… 63／208
レガイア伝説 …… 48
REBUS …… 217

ワ
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～ …… 214

必見のオープニング



ムサシ召喚

ル・コアール帝国の軍隊が、ヤクイニック城にあと1歩のところまで迫ってきた満月の夜。国王夫妻の不在を任されていたユッケルたちは、フィーレ姫を連れ、地下室で英雄召喚を行なった……。

ムサシ VOICE 松本梨香

ライバル・コジローとの決闘に向かう途中フィーレ姫によってヤクイニック王国に召喚された少年。光の剣・レイガンドを手にし、世界を救うことに……。

発売直前総集編
これで『武蔵伝』のすべてがわかる

BRAVE FENCER

武蔵伝

MUSASHIDEN™

発売が秒読み段階に入り、期待に胸を膨らませる読者の期待に応えて今回は16ページの総集編＋最新情報。情報量MAXでお届けする。これさえ読めば『武蔵伝』のすべてが丸わかりになるはずだ。

- ●アクションRPG
- ●スクウェア
- ●7月16日発売
- ●価格¥6,800(2枚組)
- ●メモリーカード容量①
- ●デュアルショック対応

 ©1998 スクウェア

光の剣を手に入れん!!

異国の地より現われし英雄

STORY

160年前、突然闇の魔人という怪物が現われ、ヤクイニック王国に豊富にあるビンチョタイトを食らうため迫ってきた。存亡の危機に立たされたヤクイニック王国の国王は、ヤクイニックの王女にのみ伝承されてきた英雄召喚をついに実行。召喚された英雄は武蔵と名のる二刀流の剣士だった。激闘の末、闇の魔人を光の剣・レイガンドで螺旋の塔に封印することに成功した武蔵は、もとの世界へ帰っていったという。そして今、国交断絶状態にあったル・コアール帝国がヤクイニック王国に侵攻を始めたのだ。ル・コアール帝国軍がヤクイニック城の目前に迫ってきた夜、フィーレ姫は英雄召喚を行なう。召喚されたのはムサシという少年だが、見た目は少年でも英雄には違いないはず。人々の期待を一身に背負い、ムサシはレイガンドが眠る螺旋の塔に向かうことになる。

フィーレ姫

VOICE 小桜エツ子

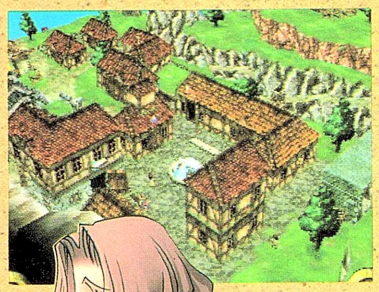
ヤクイニック王国の活発でおてんばなお姫様。英雄召喚でムサシを召喚し、彼に多大な期待を寄せる。東京ゲームショウでの展示ROMではモンスターに捕らえられてしまっていたが、本編ではどうだろう。

World-1　ヤクイニック城とル・コアール帝国

ビンチョタイトという豊富な資源を持つヤクイニック王国と、蒸気機関などの技術が進んでいたル・コアール帝国は、昔は友好関係にあった。しかし、近年両国は緊張状態になっている。

ムサシが召喚された ヤクイニック城の様子

フィーレ姫をはじめ、城の人たちはムサシを快く歓迎してくれる。執事のユッケル、使用人頭のレバン、ハーチノス司祭、錬金術師のウルテの4人が中心となって、いろいろと面倒をみてくれる。困ったことがあったら彼らに相談してみるといいだろう。



◀西洋風のお城はムサシの容貌とはミスマッチ。いつでも自由に行き来できる。

ムサシの自室

城内にあるムサシの部屋は、とても豪華。ふかふかのベッドでは寝ることもでき、体力の回復などができる。また、ゲーム中にはフィギュアを入手することができ、じっくり眺めたり、遊ぶこともできる。ゲームの本筋からは逸れるが、フィギュアを集めるのもゲームの楽しみのひとつとなりそうだ。何体のフィギュアがあるのだろうか。

◀お城の中にあるムサシの部屋はたいそう立派。寝ることのほかに、手に入れたフィギアで遊んだり鑑賞したりできる。

▶これはボルドー少尉のフィギュア。トーイざんすというお店で買えるらしい。

図書室

ヤクイニック王国はもとより、この世界のことは何もわからないムサシ。図書室にはこの世界を知るのに欠かせないたくさんの書物があるのだが、ムサシは文字を読むこともできない。ムサシに代わって本を読んでくれるのがハーチノス司祭で、いつでも図書室にいるので、わからないことがあったらすぐに行ってみるといい。

◀図書室にはいつもハーチノス司祭がいる。本を読みたくなったらいつでも話し掛けるだけで代わりに読んでくれる。

▶伝説の英雄・武蔵について書かれた本の一節。剣豪・武蔵とムサシは果たして同一人物なのだろうか。

謁見の間

ル・コアール帝国により、ビンチョタイトの結晶体のビンチョフィールドに閉じ込められた人が世界のあちこちにいる。この閉じ込められた人々を助けてあげると、謁見の間でユッケルに話せば再会することができる。お礼としていいことがあったりして……。

▶ユッケルに話せば、いつでもビンチョフィールドから助けた人に会うことができる。

◀ギアラはムサシの未来を占ってくれる。行き詰まったら話を聞こう。

レイガンド奪取をもくろむ ル・コアール帝国の幹部たち

ル・コアール帝国は、蒸気機関などの優れた技術を持ち、絶大な工業力を誇る機械帝国。160年前の闇の魔人の出現により帝国のほとんどが焦土と化し壊滅状態になってしまったことがあった。しかし、テキーラ総統の富国強兵政策により、かつての強大なル・コアール帝国が復活しつつあった。そして、ヤクイニック王国の豊富なビンチョタイトと光の剣・レイガンドを手に入れるため、同王国に軍を侵攻させてきたのである。

ル・コアール帝国の幹部はテキーラ総統を頂点にウォッカ大佐、ブランディ大尉、リキュール中尉、ボルドー少尉の5人から成り、ウォッカ大佐以下4人が、レイガンド入手のためムサシを執拗につけねらう。

◀暗雲立ち込める空に浮かび上がるル・コアール帝国の城はまさに要塞。

◀テキーラがいう歴史的瞬間とは？ ビンチョタイトが絡んでいるのは間違いないようだが。

▲ムサシVSボルドー。断崖を舞台にふたりの剣が火花を散らす。勝敗の行方はどうなる？

▲ムサシの前に現われたリキュール。派手なハートは何を意味しているのか？ 見とれないように注意!!

テキーラ総統
ル・コアール帝国の実権を握る人物。ビンチョタイトに秘められた力の謎を知り、ヤクイニックを襲う。

ブランディ大尉
リキュールの姉で帝国軍情報部門担当のくの一。ミスコンNo.1の美人で評判だ。

ウォッカ大佐
テキーラ総統の右腕として暗躍する帝国軍きっての将校。クールな視線の裏には何がある？

リキュール中尉
姉のブランディと同じく情報部門担当のくの一。テンションが高く、自信家だが、読みが甘いようだ。

ボルドー少尉
自慢のメカ騎兵を率いてムサシに幾度となく立ち向かう。言葉の語尾に「〜っぺ」をつけて話す。

ムサシをねらう謎の盗賊3人組 リーダーズフォース

メンバーのいずれもが自分がリーダーだと自負している3人組の盗賊・リーダーズフォース。盗賊をしている理由は将来に不安があり、お金を貯めるためらしく、意外としっかりしているともいえる。

ウォッカ大佐の命により、レイガンド奪取のためムサシをつけねらう。

◀「女」を使ってムサシを攻撃(?)するトポ。彼女の攻撃は果してムサシに効くのだろうか？ 効かないと思うが……。

▲大声を張り上げ自らを鼓舞させる。彼の力技はムサシを苦しめる。

天才リーダー　エド
自らを「天才リーダー」と称してはばからない。小柄なためか、身軽ですばしっこい。

ファッションリーダー トポ
よくわからないが、「女」を武器にしてムサシに挑んでくるらしい。早く武器を見てみたい。

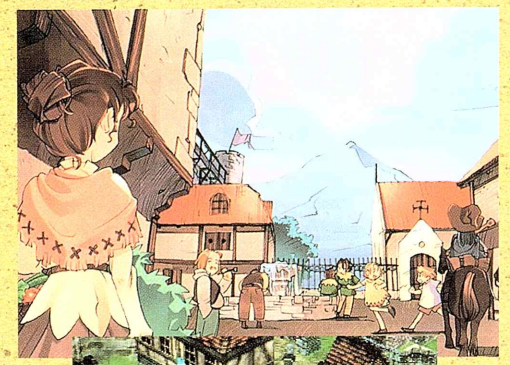
巨漢リーダー　ベーン
名前もそうだが、容姿もどことなく武蔵○弁慶に似ている。巨体をいかした力技が自慢のようだ。

World-2 ゲームの基点アミヤクイ村

ヤクイニック城の眼下に広がるアミヤクイ村が、ムサシの冒険の基点となる。村の施設の充実ぶりから考えると、この村を中心にムサシは東へ西へ奔走することになりそうだ。

穏やかな雰囲気のアミヤクイ村の村人たちの暮らしぶり

下のイメージスケッチにもあるようにル・コアール帝国が侵攻しているとは思えぬほど、アミヤクイ村はとても和やかな村のようだ。村人たちのムサシを見る目は、ムサシの格好から初めは好奇に満ちていたが、それもムサシがレイガンドを手にしてからは温かいものに変わっていく。

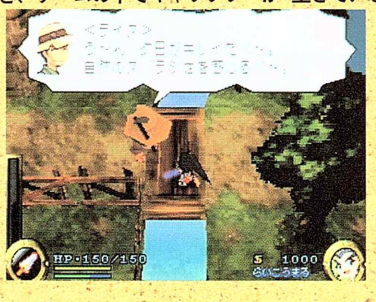


アミヤクイ村

▲上はアミヤクイ村のイメージスケッチだが、これをもとにポリゴンで村を作成している。スケッチのイメージどおりに村ができているのがよくわかる。

村人ひとりひとりに名前があり生きた空間がつくり出されている

村中を歩いてすべての村人と話したわけではないので定かではないが、公開されている情報をまとめると村人すべてに名前がついているようだ。そして農夫のひとり・ライスの例を見るまでもなく、朝は家にいるが、昼から畑に出て農作業をし、夕方家に帰ってくる。時間の流れと共に刻々と行動をしていく村人たちの様を見ると、ゲームの中でキャラクターが「生きている」という感覚にとらわれてしまう。ストーリーやバトルシステムなどに目が奪われてしまいがちだが、スクウェア期待の新シリーズ『武蔵伝』が今までのRPGとはひと味違うと、こんなところでも感じさせられる。

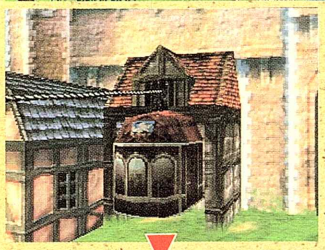


▶農夫のひとりライスの1日の過ごし方を見ているだけでも飽きがこない。それほど現実に近いサイクルで人々が動く。

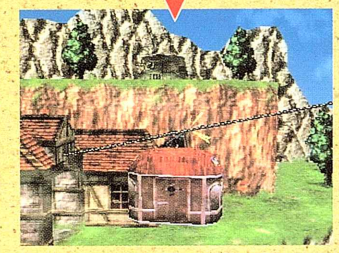
ゴンドラで一気に村へ

ヤクイニック城とアミヤクイ村をつなぐのは、細い1本の山道とゴンドラだけ。ゴンドラはゲーム開始当初は動いていないようだが、あるイベントをこなすと運転を再開するようだ。もちろんランドを助けたムサシは、ゴンドラ管理人のラドンさんに言えばタダでゴンドラに乗ることができる。果たしてどんなイベントなのか今から楽しみである。

◀ピンチョフィールドから助けてくれた恩人ムサシには、とても好意的なランド。ゴンドラを管理している彼は、ムサシを毎回タダでゴンドラに乗せてくれる。



◀ヤクイニック城付近にあるゴンドラ乗り場。お城のすぐ近くにあるから簡単に利用することができる。案外小さいから一度に何人も乗ることはできないようだ。



◀アミヤクイ村側のゴンドラ乗り場。こちらも村のすぐ近くに乗り場があるから大変便利。お城から「ちょっと買い物に行ってくる」という感覚で利用できるはず。

開店時間と定休日

ゲーム中には時間の概念があることが判明した。1日単位の時間の流れだけではなく、現実の1週間のように曜日も設定されている。この時間の流れに沿って、『武蔵伝』の世界の人々は、現実の世界と同じように生活している。なるほどな、と思わせるのはお店の開店時間と定休日が設定されていること。ゲームの中の人々も「生きている」というのが、このゲームの特徴だ。

◀昼の村の広場は人通りも多くにぎやかで、活気にあふれている。村人の表情も明るい。

▶夕方になれば村人たちは家路に急ぐ。ドアを開けて家の中に入る人の姿も確認できる。

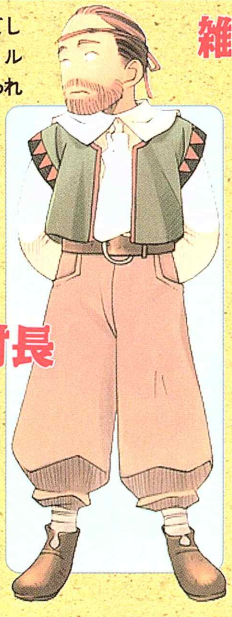
◀各お店には開店時間と定休日が設定されている。現実では当たり前だけど、曜日の設定までされているのも見逃せない。

雑貨屋の子　テム

お母さんのアイおばさんに似て元気でちょっと生意気な男の子。頭にかぶったボロのお鍋は、勇者の兜らしい。いつもミントといっしょに遊んでいる。

オサメル村長

毎日、村中を巡回している働き者の村長さん。自宅の屋根には金色の風見鶏がついていて、意外とお金持ちのようだ。村のことでわからないことがあったら、彼に聞いてみるといいかもしれない。



宿屋の娘　ミント

お父さんには似ていない元気な女の子。テムとは大の仲良しでライバルでもある。ちょっとおませなところもある。

ふっくらパン屋ブレッド

営業時間:朝7時〜夜7時　定休日:風曜日

煙突から煙が立ち昇っているのがふっくらパン屋・ブレッドの目印。お店に入ると、いつも明るく笑顔が可愛い看板娘のジャムが出迎えてくれる。

パンは、ムサシのBP(ビンチョパワーといい、ゲット・イン技などを使うときに消費する。詳しくはシステムの方で解説します)を回復させる。パンには何種類かあるが、回復量が違うようだ。ゲームの始めのころは安いものが主となりそう。

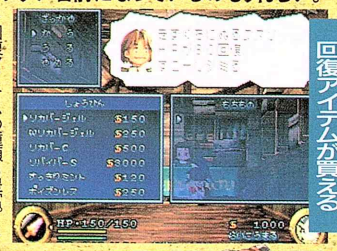
▶パンにも種類がある。ゲーム内の実用性で選ぶのもいいが、自分の好きなパンを買うのもオツといえるだろう。

雑貨屋アイの店

営業時間:朝10時〜夜8時　年中無休

村では珍しい2階建てが目印のお店で、いつもハツラツとしたアイおばさんが店番をしている。元気の秘訣はお店で売っている回復アイテムを服用しているから、という話もあるらしい。

雑貨屋ではムサシのHPやステータス異常を回復してくれる、様々なアイテムを購入することができる。リカバー系はHP回復、ミントは眠気など覚えやすい名前になっているのもうれしい。



▶回復アイテムの種類も豊富。こちらは用途に応じて購入するのがベストといえる。BPを回復できるものもある。

宿屋

基本的に年中無休

大きなベッドの看板が目印になっていて、だれにでもひと目で宿屋とわかる。眠気眼のレントがフロントにいつも座っている。可愛いミントが彼の子供だというの信じられないかもしれないが、意外と優しいいい父親のようだ。

宿屋にはいくつか部屋があり、宿代も異なる。ムサシのステータスの眠気(後に詳しく解説)に関係があるということらしいが……。

▶宿屋の役割といえば一般のRPGではHPやMPなどの回復だが、『武蔵伝』では眠気というパラメーターを回復する意味もある。

ダクレイズ・バー

営業時間:夕方6時〜深夜2時　定休日:日曜日

夕方になると窓から明かりが漏れ始める煉瓦づくりで、中は寂れた場末の酒場を思わせる。熟女の魅力が妖しいタンブラーがママをしている。店は夕方からだが、昼間は会えないのか。

酒場とくればRPGではお決まりの情報集め。『武蔵伝』も例外ではないが、酒場に来ている人と親しくなるためにはお酒が必要。ムサシは飲めないけれど、1杯おごってお近づきになろう。

▶酒場には、仕事を終えた村の男たちが集まってくる。口の固い人も酒を飲むとうっかり口を滑らすこともあるかもしれない。

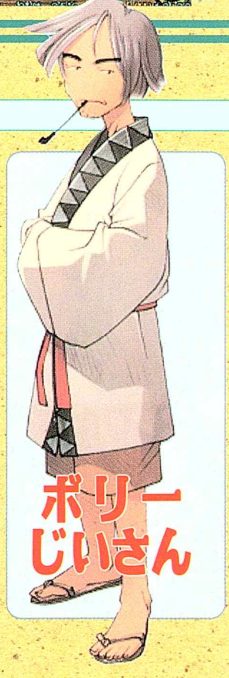
ボリーのなんでも鑑定屋

営業時間:昼11時〜夕方4時　定休日:月曜日

外観はロフトがいい味を出していて、店内は鑑定屋というより古美術商に近い感じのお店。ボリーじいさんは見た目どおりの偏屈らしいが、鋭い鑑定眼の持ち主。

鑑定屋は、その名のとおりアイテムを鑑定してくれる所。入手したアイテムで用途不明なアイテムがあったら鑑定してもらおう。ボリーじいさんに鑑定できないアイテムはないのだから。

▶用途不明アイテムは鑑定してもらわないと役に立たない。もっとも鑑定してもらったからといって役に立つとはかぎらないが……。



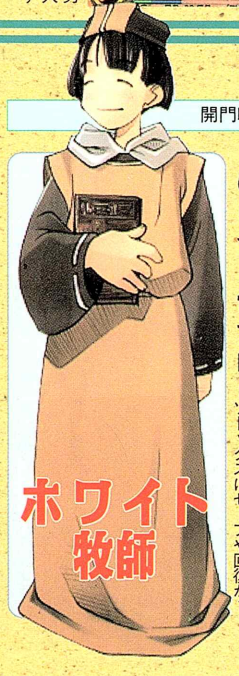
教会

開門時間:朝10時〜夜8時　年中無休

村の中心に位置する教会は、アミヤクイ村の村人にとって心の支えになっている。教会の中は、窓からは木漏れ日が差込み、静かで荘厳な雰囲気で、いつも穏やかなホワイト牧師が出迎えてくれる。

教会といえば、RPG全般では毒などステータス異常の回復や死者の復活ができる場所だが、『武蔵伝』ではどんな役割を担っているのだろう。ひとりで冒険するムサシは、仲間の復活は考えなくてもいいが。

▶現時点で教会の役割ははっきりしていないが、それほど突飛な役割があるとは考えにくい施設。オーソドックスにセーブや回復か?



Base System 時間の概念と基本アクション

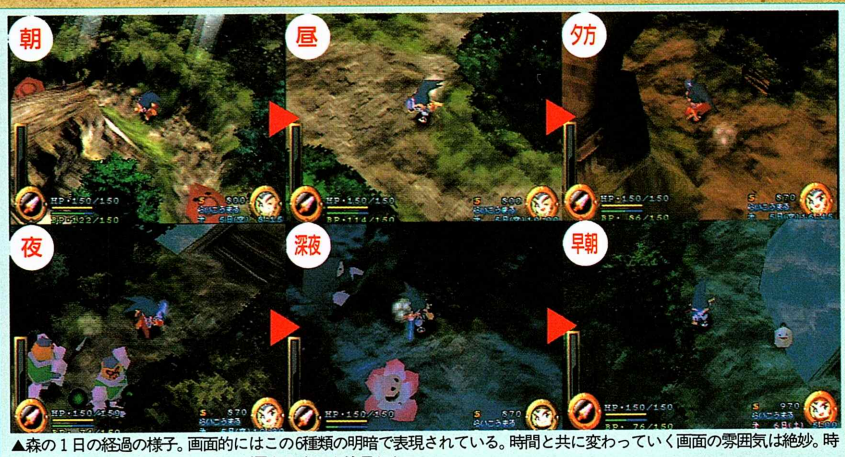
ゲームの核となる基本部分のふたつのシステムを解説していこう。時間の概念と基本アクションは、このゲームをプレイする上で必ず頭に入れておかなくてはならない重要事項だ。

時間

ゲームの流れをつくる重要事項

時間の概念といっても難しいものではない。現実の世界と同様にゲーム中でも時間が流れるというだけ。ただ道端に突っ立っていても東から日が昇り、西に日が沈み、夜になり再び日が昇る、ということなのだ。そして、時間と共に自分の周りのすべてのものが移り変わっていく。もちろんゲームだからこの概念を利用したイベントがあるのは間違いない。

森の1日の経過



▲森の1日の経過の様子。画面的にはこの6種類の明暗で表現されている。時間と共に変わっていく画面の雰囲気は絶妙。時間帯によって出現するモンスターが異なる点にも注目したい。

眠気と睡眠

生きていればだれでも眠くなる

人に欠かせないもののひとつに睡眠がある。時間と共にムサシも眠くなってくる。眠気が70%を超えると移動スピードが遅くなり、刀を振る力が出なくなる。こうなったらもう寝るしかない。

▶画面右下の円形の窓が眠気のパーセンテージを表わしている。眠くなるにしたがい窓が徐々に閉じていく。

◀危険だがフィールドでも寝ることができる。眠っている間は通常の8倍の速度で時間が経過する。

基本アクション

ムサシは何ができるか理解せよ

今までの情報をまとめてみると、基本はアクションゲームに欠かせない「走る」「ジャンプ」というふたつのアクションだけ。操作方法がどうかは実際にプレイしてみないとなんとも言えないが、ボタンひとつで可能なのは間違いない。このゲーム特有のアクションが、モノを「持ち上げて投げる」というアクション。モンスターをはじめ基本的になんでも持ち上げて投げることが可能。このアクションが謎解きやイベントに深く関係してくるのだろう。もちろんこれらのアクションを応用する必要はあるだろう。

◀アクションゲームには欠かせない「走る」アクション。おそらくボタン押しの方向キーで可能だろう。

▶状況によっては垂れ下がるロープを上ることもあるようだ。この辺は方向キーのみの操作か。

◀「走る」と「ジャンプ」の複合アクション。通常のジャンプより遠くに飛べるのは世の常か。

持ち上げて投げることは?

モノを持ち上げたままでの移動も可能だが、間違いなく仕掛けの作動やパズルなどで頭を悩ませることになりそうだ。

▶仕掛けを作動させるため、モンスターを投げる。『武蔵伝』は、こういった機転が要求されるゲームなのだ。

▲モンスターの攻撃のタイミングを見切るのが難しいだろう。ここぞと思ったら一気に近づこう。

▲操作としては、近接した状態で方向キーを入れながら何かのボタンを押す、というものになるだろう。

▲持ち上げた状態での移動も可能らしい。崖下にモンスターを投げれば一瞬でやっつけられる。

Base System ムサシのステータスと攻撃方法

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN

特徴的なムサシのステータスの成長の仕方と、ゲット・イン技をはじめとする様々な攻撃方法を解説しよう。光の剣・レイガンドはなんと成長する摩訶不思議な剣だったのだ。

ステータスの成長

強くなるのはムサシだけではない

HP、BP、眠気を除くバトルに関係するステータスは右の6項目。いずれのステータスも個々に経験値が設定されており、レベルアップしていく。日本刀・らいこう丸やレイガンドが成長するのには驚きだ。

ステータス画面

ステータス項目

ちから 敵を倒すことによって経験値が溜まっていく。ムサシの力が増し、攻撃力が上がる。

こころ 歩行距離(ステータスの「きょり」)に応じて成長していく。防御力が上がる。

らいこう丸 らいこう丸で敵を攻撃すると経験値が入り、成長する。攻撃力アップ。

レイガンド レイガンドで攻撃すると経験値が入る。レイガンドの攻撃力アップ。

称号 上の4つのパラメーターの総合的なレベルで成長に応じて変化。はじめは見習い剣士。

HPとBPの成長

バトルでは成長しないパラメーター

HPとBPの最大値は、特殊なアイテムを取得することで増加する。HPはチョクジュペリー、BPはビンチョフィールドで、名前は似ているが入手方法は全く異なるものだ。

チョクジュペリーで最大HPアップ

世界のあちこちに生息する謎の動物ミンクーを捕まえることができると、チョクジュペリーという果物が手に入る。この果物を食べるとHPの最大値が25アップし、なおかつHPが全回復する。ミンクーはとても珍しくめったに出会うことができない。発見できてもすばしっこいため捕まえるのも苦労するだろう。

▲ミンクーが生息している痕跡を見つけたら、ミンクーがその付近にいるかもしれない。

ミンクーを捕まえろ

▲幸運にもミンクーが現われた。絶対捕まえたいところ。

▲ミンクーに気づかれないようにそっと近づいていく。

▲ミンクーはとてもすばしっこい。捕まえられるか？

▲ミンクーを捕まえることに成功すると、チョクジュペリーが手に入る。

▲チョクジュペリーをゲットの図。最大HPが25も増える。

ビンチョフィールドで最大BPアップ

ル・コアール帝国は、捕らえたヤクイニック王国の人々をビンチョフィールドという結晶体の中に閉じ込めて、世界各地にばらまいた。この閉じ込められた人々を助ける際ビンチョフィールドを壊すのだが、このときビンチョパワーを吸収し、BPの最大値が5上がりBPが全回復する。

▲世界のあちこちに緑色の結晶体のビンチョフィールドがある。

▼レイガンドでビンチョフィールドを斬りつけると破壊できる。

▲ビンチョフィールドに閉じ込められた人が助け出される。

▼ビンチョフィールドからビンチョパワーを吸収して、BPの最大値がアップする。

HPとBPの回復

HPやBPは雑貨屋で買えるリカバーやパン屋のパンで回復できるのは、前述のとおり。ただ、これらのアイテムだけで冒険を進めるのは心もとない。モンスターによっては倒したときに、アイテムが出現することがある。ハートはHP、緑色の球体はBPを回復してくれる。また、ドラン(お金の単位)のコインが出ることもある。

雑貨屋で購入

▲回復アイテムはアミヤクイ村でほとんど手に入る。眠気とBPが回復するアイテムもある。

▶モンスターを倒すとハートなどの回復アイテムが出現することがある。右下はBP回復。

モンスターを倒す

基本攻撃

連続攻撃も可能

日本刀・らいこう丸での攻撃が基本の攻撃法。単発での攻撃はもちろんだが、攻撃ボタンを連打することで4回までの連続攻撃が可能。連続攻撃中は一撃ごとに攻撃力が増していく。

コンボで大ダメージ

攻撃ボタンの連打で簡単に可能。リスクがないとすればどんどん使っていっていいだろう。

▲敵へのダメージは数字で表示。これは一撃目の写真だが、右の写真と比べると威力が増したのがわかる。

▼動作は一撃目と変わらない。コンボになっているかどうかはダメージ数字で判断するしかないか。

▲ラストは回転しながら敵を斬りつける。ダメージも多く、斬られた敵は吹っ飛んでいく。

レイガンドと五輪の書

五輪の書で真の力を引き出す

光の剣・レイガンドは、単体ではその持てる力をすべて発揮することはできない。160年前に召喚された剣豪・武蔵がレイガンドの力を5つに分けて世界の各地に封印したが、この力こそが五輪の書。5つの全く異なる属性の力は絶対に必要だ。

レイガンドの入手は!?

ストーリーにもあるように、ムサシの最初の目的はレイガンドの入手。ル・コアール軍がひしめく螺旋の塔の最上階で、封印されたレイガンドを引き抜くのだ。

▲塔の頂上で、ついにレイガンドとご対面。

▼渾身の力を込めレイガンドを引き抜いたムサシ。

レイガンドGET

五輪の書 地の巻

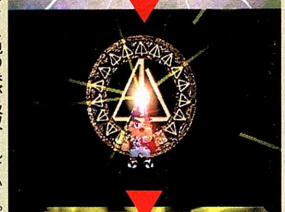
地の属性が得られる地の巻の封印を解くと、地震を起こし、モンスターの動きを封じることが可能となる。選択した書は、マークで左下の窓に表示される。使用方法はウィンドウでの選択方式だが、使用時の条件（BPの消費など）は詳しくわかっていない。

地の巻入手シーン

遺跡のような場所で封印された地の巻を発見したムサシ。地の巻を手に入れるとレイガンドが何やら語り掛けてきた。レイガンドは意志を持っているのか?

地の巻発動

ジャンプしながらレイガンドを振り上げ、着地と同時に地面にレイガンドを突き刺す。すると、地面を振動が伝わり、目の前の巨大な岩がゆっくりと動き出した。

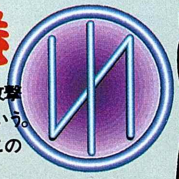


▶地の巻の封印をとくと、地の紋章が光り輝き、レイガンドに地の巻が吸収されていく。

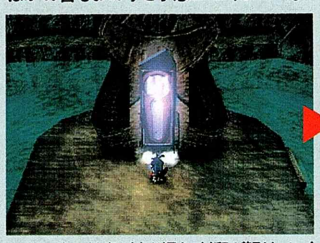
◀ウィンドウを開いて選択後、レイガンドの使用で地の巻が発動するのか?

◀意志を持つレイガンド。ムサシだけが引き抜けた要因か

五輪の書 水の巻



水を自在に操れるようになるという水属性の水の巻。水での攻撃は炎などにはめっぽう強そうだし、水の上も歩けるようになるという。入手順序はおそらく地、水の順だろう。宮本武蔵を知っていればこのほかの書もおのずと予想がつくが……。



▲水の巻の紋章が光り輝き、封印が解け、レイガンドに吸収されていく。

▲吸収された時に水の巻の説明がなされる。これはどの書でも同じようだ。

水の巻発動

水の巻の発動シーンで入手した写真。水の巻は、水面の上を歩けるというゲームでは補助的な使い方に存る。攻撃にも使えるというのは水の巻の説明画面で確認ずみだが、実際に目で見てみたい。

▲目前に水路がありこのままでは向こうに渡ることができない。水の巻を発動させるとムサシは、水の泡に包まれ水面の上を歩くことが可能になる。持続時間は今のところ不明。

必殺技

華麗で強力な攻撃

らいこう丸とレイガンドの2本の剣を自在に操るムサシは、ゲーム中に様々な必殺技を習得していく。現時点では、助けた兵士・バラニックから十文字斬りを教えてもらっているシーンしか公開されていないが、ほかにも習得方法はあるのだろうか。称号のパラメーターが怪しい？

▲◀ピンチョフィールドから助けた兵士バラニックが十文字斬りを教えてくれる。ほかの習得方法

レイガンド回転斬り　360度全方向に攻撃

重量のあるレイガンドの遠心力を利用した技で、360度あらゆる方向にいる敵を一気になぎ倒す。敵に囲まれてしまってもこの技で一気に形勢を立て直せる。ただ、レイガンドによる攻撃は隙が大きいので、その辺を加味して技を出す必要がある。

▲必殺技の共通の特徴として斬ったあとに敵が吹っ飛ぶというのがある。レイガンド回転斬りでもモンスターが吹っ飛ぶため、技を出したあとに間合いが開くから体勢を整えられる。

二天一流斬　攻防一対の華麗な剣

敵の繰り出した攻撃をらいこう丸で受け止め、すぐさまレイガンドで斬り返す。攻撃された敵はひとたまりもなく、吹っ飛んでしまう。この華麗な技は、かの宮本武蔵が編み出したことでも有名。一度はその名を耳にしたことがある人も少なくないはず。攻撃力の高い敵には非常に有効な技といえる。

▲宮本武蔵が編み出しただけあり、華麗な技である。相手の攻撃力が高いほどこの技の利用価値は上がっていく。ただ、タイミングは難しいかも。

十文字斬り　破壊力抜群の2段攻撃

らいこう丸で横に切り払い、続けざまにレイガンドを振り下ろす技。神速のごとき早業で縦横に走る太刀筋が空気を切り裂いて、敵を斬りつけたあとに十の文字を浮かび上がらせるという。もちろん威力のほうも抜群で、徐々にではあるが強力になっていく敵に対し絶大な威力を発揮する技であるのは間違いない。この技を習得することが、ゲームを攻略するうえでのひとつの目安になるかもしれない。

◀▲十の文字が浮かびあがるのがカッコイイ。やはり必殺技はカッコいいものにつきるということか。

くしざし　冷酷非情の残酷な技

持ち上げた敵を頭上に投げ上げ、落下してきたところをレイガンドで突き刺し、さらに串刺しにした敵を剣を振りぬいて捨て去るという、なんとも残酷な技。見た目よりも威力があるので意外と使えるかもしれない。ゲーム中で嫌いな敵に遭遇したらこの技で止めを刺すことをおすすめする。気分が晴れるかも……。

▲ちょっと残酷な技だが、サディスティックな人にはたまらないかもしれない。発売と同時に、あっちの家でもこっちの家でも刺しているのを想像してしまった。

まきわりダイナマイト　威力抜群の豪快な技

レイガンドを両手で構え、渾身の力を込めて下から振り上げると、敵がそのまま真上に吹き飛ぶ。その瞬間、ジャンプして宙に浮いた敵をさらに斬りつけ、そしてそのまま叩きつける、名前どおりの豪快な技。都合2回斬りつけるため、威力も大きく、見た目も手伝って爽快な気分になるだろう。スクウェアのあるゲームに「まきわりスペシャル」という技があったが、名前が似ているだけのようだ。

◀▲力技といった感じの必殺技。跳ね上がった敵をジャンプで拾う様は見ていてもカッコイイ。

ダッシュ突き　らいこう丸の単独技

勢いを付けてトップスピードで突っ走りながらそのままらいこう丸を突き刺す技。スピードとムサシの体重がプラスされたらいこう丸の切先の一点で突くため、敵はひとたまりもない。あるアクションRPGにも似たような技があったような……。

▲某ゲームではダッシュボタン押しっぱなしで出すことができた特殊攻撃だったが、こちらは必殺技。この技で止めを刺すと意外とカッコイイのに気づくだろう。

デスペラードアタック　蝶のように舞う3段攻撃

右手のらいこう丸で1回、左手のレイガンドで1回、そしてクロスさせた両方の剣を一気に左右に振りきる、3段攻撃の技。蝶のように華麗に舞う動きは、必殺技の中でも最も美しいとされている。今回紹介した必殺技の中で唯一の3段攻撃。威力もこの中では間違いなくピカイチだろう。この必殺技がゲーム中盤で習得できるなら、究極の必殺技は10段攻撃ぐらいにはなるのではないだろうか。

◀▲今回、唯一の3段攻撃ということもあるが、この中ではやはり見た目も派手で切れ味も抜群だ。

ゲット・イン

敵をらいこう丸に吸収

緑色に輝くらいこう丸を敵に向かって投げつけると、緑の光の尾を残して敵に突き刺さる。突き刺さった刀身がどんどん敵を吸収し、敵の姿が刀身の中に消え去るとゲット・インが完了となる。そして、ゲット・インすることで、様々なゲット・イン技を使える。

ゲット・インの方法

▼雷光丸の特殊能力ゲットイン。ゲージを溜め、ピークになった所で敵に雷光丸を投げつける。すると敵の特殊能力をムサシが使えるようになる。下の写真を見ていただけばその流れがお分かりになると思う。

ゲット・イン技

無数の特殊能力

ゲット・イン技にはプレイを楽にしてくれるものばかりでなく、意味のないものやデメリットになるものさえある。ただ、実用的なものを考えてみると、回復系のものもあるが、大半はバトルと謎解きに使うもののようだ。さらに、ゲット・イン技はゲット・インした瞬間、自動的に発動（自動発動）するものと、ゲット・インしたあとで任意に使用（任意発動）できるものがあることが判明した。また、ゲット・イン技はBPを消費して使う。

あまいかおり

ダメージが半減する

ゲット・インした瞬間、ピンク色の甘い香り包まれ、受けるダメージが半分になるというおいしい技。名前と見た目からはデメリットの技のようにも思えるが、逆にメリットがある技だ。ゲット・インした瞬間から発動するため、自動発動ということになる。持続時間は不明だが、見つけたらどんどんゲット・インしたいところ。

▲瓶を抱えた妖精が現われてゲット・イン完了。この直後に自動的に技が発動する。

▼甘い香りに誘われて蝶々だけでなく敵も近づいてくる。ダメージが半分になる。

みねうち

敵を麻痺させる

ゲット・インしてから任意に使用できる任意発動のゲット・イン技。敵を一定の時間麻痺させることができる。戦いたくない敵や手強い敵は、この技で動けなくして倒してしまうのがいいだろう。持続時間はこれまた不明。

▲ゲット・インすると剣を持った力の強そうな騎士が現われる。任意発動の技。

▲みねうちをくらった敵は、頭上に星がまわり始め、身動きできなくなる。

ガンもどき

遠距離攻撃が可能

構えた手の先から気合弾を連射し、離れた敵をも攻撃できる。ただし、一発の威力は小さいのでＢＰの残量には注意が必要のようだ。任意発動が可能で、以前に川向こうにある丸太を倒して橋を架けるという謎解きを紹介した。

▲フードを被った魔術師が右手に気を集めているカッコイイグラフィックが出現。

▲ゲット・イン時のグラフィック同様、突き出した手から気の弾を発射して攻撃する。

なげやり

離れた敵も一撃で倒す

ガンもどきのように離れた相手を攻撃でき、なおかつ一発の魅力もある任意発動できる技。もちろん連射はできないが……。目の前の敵に槍を突き刺すという攻撃ができるかどうかは不明。見つけたら試してほしい。

▲三つ又の槍を構えたマーメイドが現われる。槍は彼女の贈り物なのか？

▲離れた敵を攻撃できる便利な技。一撃の攻撃力も高く魅力がある。

まんぷく

なんだかおいしそうな技

依然としてその効果がはっきりとしない技。おいしそうな食べ物がムサシの周りをまわっている。ゲーム中の食べ物といえばパンだが、それと同じならBPを回復する効果がありそうだ。もっともそれだけではないような気がする。

▲ゲット・インの瞬間、肉とビールを持った食欲旺盛なバイキングが現われる。

▲おにぎりやハンバーガーにりんごやバナナの果物までぐるぐるムサシの周りをまわる。

ホッピング

いばらの道もなんのその

自動発動の技で、らいこう丸を突き立てながらジャンプをする。接地面積の少なさで、いばらの道も難なく通過できる。ホッピング中はいっさい攻撃ができないため利用する機会は少ないが、必要なところでは絶対必要な技でもある。

▲いばらで転んでしまった少年が現われる、ちょっと悲し気なグラフィック。

▲敵も越えられないいばらの道もこれさえあれば楽勝。攻撃できなくなるから注意が必要。

スモール

敵を小さくしちゃう

魔法を唱えるような動作で、不思議な渦巻きを発射する。これに触れたものはなんでも小さくなってしまう。小さくなった敵は踏んづけてやっつけることもできる。任意発動の便利な技だが、多用するとあっという間にBPがなくなってしまう。

▶魔術師がまさにスモールを唱えて人を小さくしているグラフィック。

◀渦に触れるとどんな巨大な敵でも小さくなる。小さくなったら踏んづけろ。

すっきりミント

眠気すっきり爽快

自動発動の技だが、アイテムのすっきりミントとは違い技が発動している間だけ効果がある。発動中は眠気が襲うことはなく、催眠ガスを使うような敵の前でも、かなり有効な効果を発揮してくれるようだ。効果は時間で切れてしまう。

▲色使いもそうだが、見た目からもすっきり爽快。現われたのはミントの精だろうか。

▲ムサシの周りある青緑の膜のようなものがミントのバリアになっている。

もつこのすいま

睡魔が深い眠りに誘う

すっきりミントとは全く逆の効果を持つ自動発動の技。発動した瞬間から眠くてなってしまい、移動力や攻撃力が低下してしまう。早く効果が切れてほしい技のひとつだが、何かメリットがあるのかもしれない。

▲ハープを持った月の女神が現われ、ゲット・インの瞬間に眠りに誘う。

▲ムサシの周りを羊がまわり、爆睡モードに入る。いいことって何かあるのかな？

あくしゅう

いやな匂いが鼻につく

あまいかおりとは逆に、体から強烈な悪臭を放ちます。寄ってくるのは匂いにつられた蠅だけという、非常にいやな自動発動の技。でも、寄ってくるのが蠅だけということはもしかして……。この辺がこの技のメリットのようだ。

▲ゲット・インの時のゾンビのグラフィックがいかにもいやな技だと感じさせる。

▲蠅がムサシの周りを飛び交う様は、見ていて気分のいいものではないが……。

ボウリング

気分爽快ストライク

好きな方向にボールを転がすことができる任意発動の技。用途は多彩で、敵を倒したり、ヒビの入った壁を壊したりして道を切り開くことも可能。また、どこかに特設のボウリングステージがあり、本当のボウリングに挑戦できるらしい。

▶なんかボウラーの霊のようにも見えてしまうところが怖い。

◀ボールを投げて敵を倒すだけでなく、ヒビの入った壁を壊すことができる。

エクトプラズム

幽体離脱で空中散歩

自動発動の技でゲット・インした瞬間にムサシは倒れ込んでしまい、体から幽体が抜け出し、プレイヤーは効果が切れるまで幽体を操作する。幽体には重さがないので踏むと作動する仕掛けの解析などに役に立ちそう。ところでこの間体のほうは？

▶口から霊体が出ていくグラフィックは意外とわかりやすいかも。

◀体から離れたムサシの霊体は効果が切れるまで自由に移動できる。

はかなきヒカリ

暗闇での唯一の明かり

先が1歩も見えない漆黒の暗闇の中、自らの体を発光させて周りを照らす自動発動の技。かすかな光だが、道を進むには十分。ただ、持続時間が限られているから、効果が切れないうちに急いで暗闇を抜け出る必要がある。

▲カンテラを持ったちょっと怖いお姉さんが現われる自動発動の技。

▲写真ではわかりづらいが、明かりの中心に影がある。これがムサシだ。

Stage ムサシを待ち受けるステージと仕掛け

ムサシの行く手に立ちはだかるのは何も巨大ボスやル・コアールの軍隊だけではない。各ステージに仕掛けられた数多くの仕掛けやトラップなども、ムサシの足を止めてしまう。

ステージ構成

ひとつとして同じものはない

今まで公開されていなかった4つのステージを紹介するが、そのステージ構成はいずれもつくり手が思考を凝らしたもので、同じものはどこにも見当たらない。どのステージもひと筋縄ではなく、あっと驚くシチュエーションが待っている。

激流下り
不安定な足場と水の恐怖

落ちたらひとたまりもない激流を筏で下っていく。両岸は険しい崖で、流れには岩場が点在しており、頭上からは岩が落ちてきたりと筏を操るだけでも大変なことなのに、さらに敵が罠を張って待っている。また、コインを集めるミニゲームの要素もある。

◀急ごしらえの筏で激流に乗り出すことになるムサシ。果たして無事目的地にたどり着けるのか。

▶コインを集めるといったミニゲームの要素もあるステージ。取れるものはすべて手に入れたい。

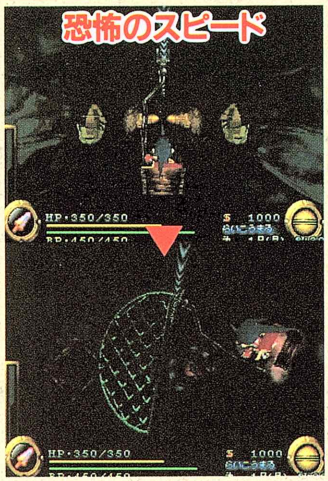
▲激流だけでなく滝もある。滝の周りにあるのは何か巨大な生き物の肋骨のようだが……。

◀罠を仕掛けて待ち構えている場所も。鈎状に鉄球をつけたような武器で攻撃してくる。

ハイスピードゴンドラ
スピードの恐怖を味わえ

暗く狭いトンネルの中をゴンドラに乗って突き進む。巨大羽蟻や岩などの障害物が迫り来る中、プレイヤーは猛スピードで突っ走るゴンドラを操作して避けることになる。方向キーのみの単純な操作ゆえ、スピード感を堪能できる。

◀薄暗い洞窟を進んでくるとゴンドラの乗り場に着いた。ゴンドラといってもアミヤクイ村にものよりも小型で、しかもかなり古いもののようだ。これでスピードを出して壊れないの？



◀トンネル内が薄暗くて狭いためよりスピード感と恐怖感が増す。単純な操作のため画面に集中でき、スピード感が存分に味わえるはず。

フリーズパレス
氷の宮殿はツルツル滑る

氷に覆われた謎の宮殿で、足もとはとても滑りやすくなっている。だから、微妙な操作が要求される場面では、今まで以上に慎重な操作が要求される。トラップなども氷を使ったユニークなものになっているとか。また、今までのステージとは全く雰囲気が異なり、青で構成された透明感のある世界になっている。

◀入り口を入ると中は息も凍るほど。青い氷の壁がより一層雰囲気を醸し出す。竜の像は何か意味があるのだろうか。

▶宮殿の中もあたり一面氷。もちろん床も凍っているから滑りやすい。こんな所で敵にあってしまったら大変。

▶大きな氷のブロックがある部屋で敵と遭遇。やっぱり炎に弱かったりするのだろうか。

◀氷は透けるから奥行きや重なっている部分がわかりづらい。こういう錯覚を利用した仕掛けもある？

スチームウッド
機械仕掛けの森は爆発寸前

深い森の中に蒸気が吹き上げるいくつものパイプが走り、ゲームの世界を象徴するかのようで、ファンタジーの世界から一転して機械的な空間が広がるステージ。爆発までのタイムリミットが設定されたシチュエーションにプレイヤーは焦燥感と緊張感を感じざるを得ないだろう。

▶スチームウッドの近くに住む人から、あと24時間でスチームウッドが爆発するとの情報が入る。

◀森の中はパイプが無数に走っていて、ところどころ蒸気が吹き出している。これも爆発の前兆なのか？

◀画面上部に爆発までの時間が。刻一刻と迫る爆発時間に緊張感が高まっていく。

アクションシチュエーション

さまざまなステージが待ちうける

以下に紹介する18のアクションは、ふたご山と遺跡のふたつのステージに見られる代表的なアクションシーン。たったふたつのステージこれだけの数があるのだからゲームをクリアするまでにどれだけのアクションをこなさなければならないか想像がつかない。

登り棒　登ってジャンプ

川中に立った登り棒に飛びつき、タイミングよくジャンプで飛び移っていく。カメラが見下ろし型に切り替わり、高さの恐怖がプレイヤーを襲う。

◀川に突き刺さるように立っている登り棒に飛びつくと、下の写真のようにカメラが切り替わる。恐怖感が一層増すはずだ。

▶ジャンプで棒を飛び移っていくのだが、タイミングを誤ると川に落ちる。泳げないムサシにとっては一大事になってしまう。

骨鉄棒　大車輪で飛び移る

崖の中腹から飛び出ている骨の棒を鉄棒に見立てて大車輪で飛び移っていく。ジャンプのタイミングと空中の姿勢制御が肝心のようだ。

◀崖から突き出た骨の鉄棒に飛びついたムサシは、いきなり大車輪を始める。

◀▲ウルトラCのような抜群の空中姿勢とタイミングで次々と骨鉄棒を進んでいく。

炎の矢　勇気が試される

通路の左右からひっきりなしに無限に吐き出される炎の矢。1本1本は防御できるが数が多すぎる。勇気を出して進まないと、溶岩に落ちてしまうことに。

◀絶え間なく吐き出される炎の矢。防御はできるがそれではいつまでたっても進めない。前に進む勇気を出せ。

伸縮足場　一気に渡りきれ

一定の間隔で出たり引っ込んだりする足場を利用して岩肌を渡っていく。タイミングとスピードが要求される仕掛けだ。

◀こちらの場所とジャンプではたどり着けない向こう側の足場の間で、出たり引っ込んだりする。

▶足場の動くタイミングを見極めて、引っ込んでしまう前に向こう側の足場へジャンプしなければならない。

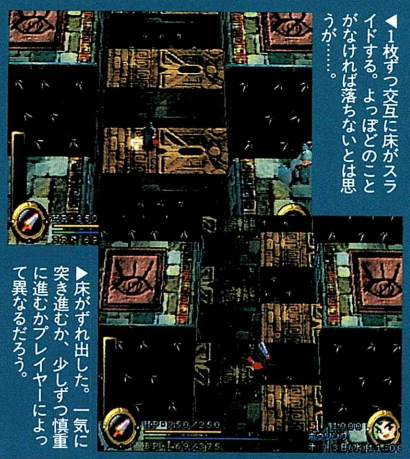
回転棘扉　刺さるとかなり痛い

棘のついた木製の回転扉だけなら問題ないが、通路が狭いため刺に当たらないように通過するには、指先の微妙な操作が問われる。

▶通路が細いためどうしても回転刺扉の近くを歩かなくてはならない。

スライド渡り　スピードか確実性か

交互につなげている足場は定期的に移動する。一気に渡るか、それとも1枚ずつ確実に進むか選択が迷うところ。失敗すればやり直し。さて……。



◀1枚ずつ交互に床がスライドする。よっぽどのことがなければ落ちないとは思うが……。

▶床がずれ出した。一気に突き進むか、少しずつ慎重に進むかプレイヤーによって異なるだろう。

回転足場　面白い奇妙な機械

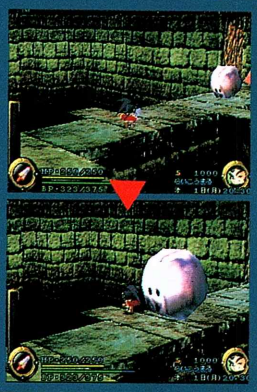
機械仕掛けの足場がゆっくりと回転していて、それに飛び移ると先に進める。難易度は低いが、機械の仕掛けが面白い。

◀細い崖道が途切れていて立往生していたムサシの目の前に、ゆっくりと足場が動いてやってきた。この足場にひょいと乗ると……。

▶ムサシが乗った足場は、弧を描くように回転して次の足場に運んでくれる。だれがなんのためにこんな機械をつくったのだろう。

巨大ボウリング　安全地帯を利用せよ

植物のようなモンスターが吐き出す玉は、急速に巨大化して通路を転がってくる。タイミングを計り、途中にある安全地帯を使いながら進んでいく。



◀モンスターが吐いたボールは、はじめは小さかったが急激に巨大化して迫ってくる。

◀お約束の安全地帯に入ってはじめて巨大ボールをやり過ごす。でもボヤボヤしてると次が来る。

ブロック渡り　恐怖と緊張が走る

浮遊しているブロックに飛び移れば先に進めるのだが、失敗すれば奈落の底に真っ逆さま。飛び移る瞬間の恐怖と緊張はひとしお。

◀下は真っ暗で、足場からブロックに飛び移るのにも勇気がいる。さらに浮遊ブロックは動いているし。

◀▲なんとかブロックに移動。今度は動くブロックからさらに違う動くブロックにジャンプ。

カンテラ　頼りはカンテラだけ

明かりがなくては何も見えない漆黒の闇は、コウモリに似た敵が持っているカンテラがあればなんとか見渡せるようだ。しかし、この敵はカンテラを火炎瓶のように投げつけてムサシを攻撃してくるのだ。

▶カンテラを投げつけムサシを襲うコウモリに似たモンスター。明かりはどうする？

振り子ギロチン　正確なタイミング

細い通路に設置された巨大なギロチン。思いのほか高速でゆれているため、すり抜けるには正確なタイミングとコントローラの操作が要求される。

◀通路が狭く途切れ途切れで、しかも下は落ちると一巻の終わりという溶岩。前門の狼、後門の虎状態だ。

▶指先の感覚も必要だが、ギロチンにかかるかどうかはタイミングがすべてといえる。思いきりが大事。

ベルトコンベア　前には進めないのか

運搬用のベルトコンベアが様々な方向を向き、様々な方向に動いている。進行方向と同じ向きであれば問題ないが、反対向きのものに乗ってしまうと大変。高度なジャンプテクニックが必要。

◀▶走っても徐々に後ろに進んでしまうベルトコンベア。ジャンプをうまく使って少しずつ前に進んでいくという高度なテクニックが必要となる。

ブロックパズル　脳細胞をフル稼動

有名な某ゲームのようなパズル。入り組んだ通路には動かせる数個のブロックと赤い印がある。この印の上にブロックを移動させればいいようだが？

頭をフル回転させろ

◀このゲームはパズルゲームではないのでそれほど難解なものは出てこないとは思うが、パズルが苦手な人は友達に聞いてみるのも手。

巨大排気扇　空中遊泳を楽しもう

排気扇のプロペラがつくり出す風力は相当のもので、小柄なムサシはその風力で軽々と宙に浮いてしまう。ひと息ついて空中遊泳を楽しもう。

◀廃坑とおぼしき坑道を突き進んでいくと突然開けた空間に出る。目の前には見たこともない巨大な扇風機がまわっていた。

▶身を乗り出すと排気扇の生み出す風によってムサシの体は宙に舞い上がる。ゲームを忘れひと時の空中浮遊を楽しもう。

落　石　突如始まる落石

崖沿いの道を進んでいくと、突然落石が!! そのあまりの出来事に呆然としてしまうが、よく見ると定期的に小康状態が訪れる。

▶崖沿いの細い道を歩いていると、ぱらぱらと小石が斜面を落ちてきて足を止めるムサシ。

◀ほどなく巨大な石が次々と落ちてくる。足を止めずに歩いていたらひとたまりもなかっただろう。

回転キューブ　あせることなかれ

回転するキューブ状のブロックの上を渡らなければならない。立っていられる面が次々と変わるのでジャンプと姿勢の制御が重要となる。

これは序の口

◀キューブをひとつ通過すれば足場がある簡単なもの。タイミングを見計らって一気に通過。

バランスが重要

▶こちらはキューブが連続して並んでいるため、キューブの上でバランスをとる必要がある。

恐怖の観覧車　棘つきにご用心

鉱石の運搬用だったと思われるが、外観はまるで観覧車。たくさんあるゴンドラを飛び移っていくのだが、ゴンドラの中には棘つきのものもあり、油断していると大ダメージを受けることになる。

◀難しいアクションではないので棘にさえ注意していれば難なくクリアできる。

石　像　転んだりするな

おなじみの石像に追われるシーン。左右移動とジャンプというシンプルな操作方法である。単純であるがゆえに緊迫感が存分に味わえる。

◀何度も紹介してきたおなじみのシーン。螺旋の塔の頂上から巨大な石像に追われる羽目になる。

とにかく走れ！

◀▶ル・コアール帝国の兵士も驚く！ 木の根や障害物で転ばないようにジャンプや方向キーを操作。

Stage 強力ボスモンスター

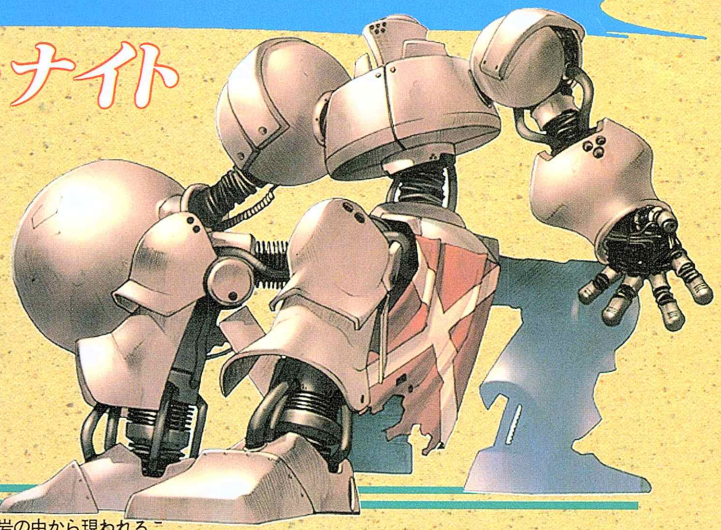
このゲームの中のモンスターはいったいどうやって生まれてきたのだろうか。160年前の闇の魔人の置き土産なのか、それともテキーラがいう歴史的瞬間が何か関係しているのか。そういった部分は謎に包まれたままソフトが発売されそうだ。

スチーム・ナイト

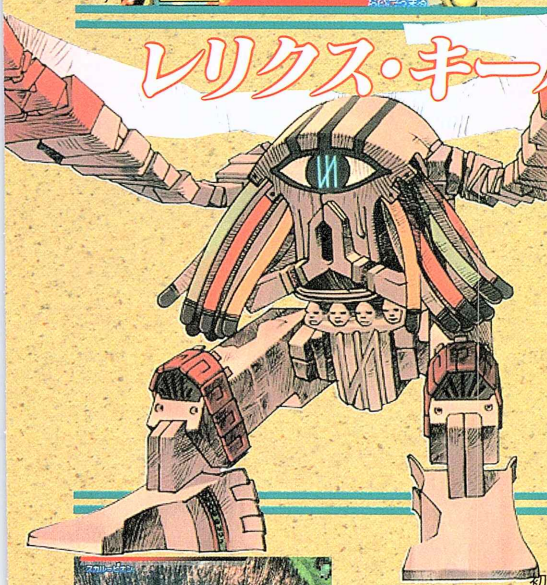
右腕の鉄球攻撃をメインに、足から吹き出る蒸気や回転する火炎輪での攻撃も繰り出す。名前が似ているスチームウッドとは何か関係があるのだろうか。

▶右腕の鉄球が当たったらひとたまりもない。

▶城内で戦って倒したと思ったら、再び街で戦闘。意外としぶといヤツ。

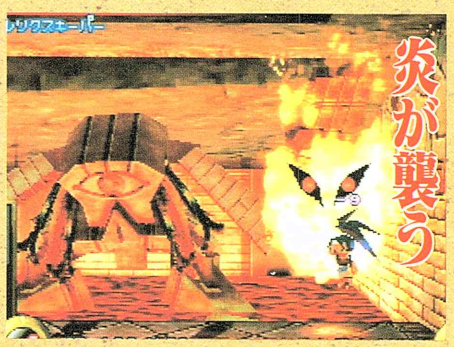


レリクス・キーパー



灼熱の溶岩の中から現われるこのモンスターは、炎を自在に操ることができる。その強力な炎攻撃は時に蛇、そして紅蓮の翼に姿を変えてムサシに襲いかかる。

◀岩盤を抱えているのはいまだに謎。重そうだが、相手の心配をしている余裕はない。



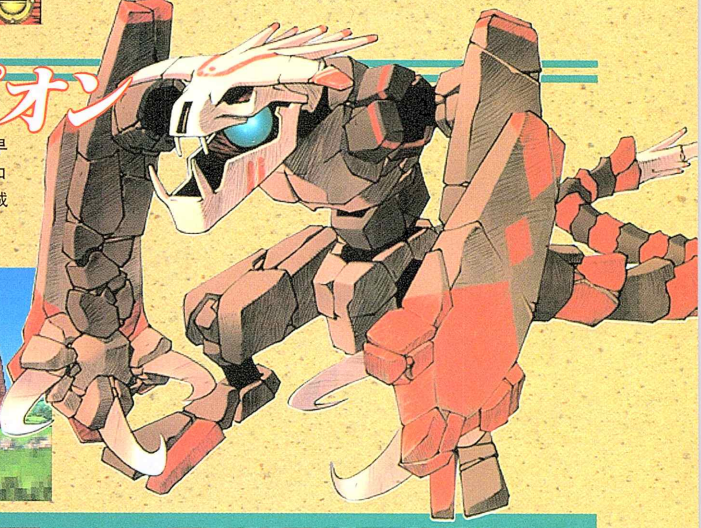
スカル=ピオン

◀ボス登場シーンでは名前が表示される。画面上部の赤いバーがモンスターのHPを表わしている。目に見えるのはうれしい配慮。

初登場のモンスター。巨体の割に動きが素早く、しっぽでの回転攻撃や叩きつけのほかに口からブレスを吐く。こいつとはヤクイニック城の近くで戦うことになる。

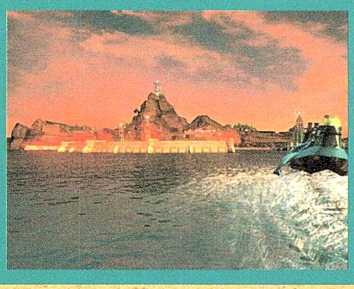
▶周りを崖に囲まれた狭い場所で戦うことになる。こういう場所ではリーチのあるしっぽ攻撃はやっかい。避けようと思ってもなかなか避けられなかったりする。

▶ブレス攻撃は非常に強力。確実に避けないとHPが持たなくなるかも。



『武蔵伝』には『FFⅧ』の体験版CD-ROMがつく

先ごろ発表された『FFⅧ』の体験版CD-ROMが『武蔵伝』に同梱されることが決まっている。新シリーズの『武蔵伝』のほかにビッグタイトルが遊べることになるのはユーザーにとってはうれしい限り。これはきっちり予約しておかないと泣きを見ることになるかもしれない。



◀発表会でのプロモーションムービーは、これまでのゲームのどのCGムービーよりも素晴らしいものだった。

◀バトルには今作も新システムを導入している。相変わらず召喚魔法は派手で迫力ある演出になっている。

影牢
～刻命館 真章～

さあ、いらっしゃい 甘美なる殺戮の館へ

輝かしい正義にも、あたたかな愛にも背を向けて、今「悪の快楽」が眼前に姿を現わす。人を陥れ、人を狩る禁断のトラップバトル『影牢 ～刻命館 真章～』、その全貌がついに厚いヴェールを脱ぎ始めた。

●3Dトラップバトルゲーム ●テクモ
●7月発売予定 ●価格¥5,800
●メモリーカード容量① ●デュアルショック対応

悪の愉悦・トラップバトルにさらなる新情報が

トラップを操って人間たちの命を狩ってゆく『影牢 ～刻命館 真章～』。前号では開発途上のバージョンを使ってその妖しい魅力をご紹介したが、今回編集部ではさらに開発の進んだROMを入手。完成1歩手前と言えるこのバージョンを見ながら、『影牢』のくわしい内容を明らかにしていこう。

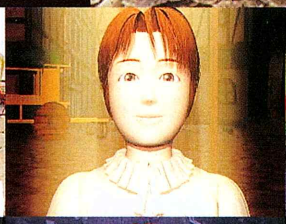
この新しいバージョンには、トラップを開発していくシステムや、複雑な人間関係が絡み合うストーリーなど、目をみはるような情報が満ちている。完成版の発売までにはまだここからギリギリまで改良・修正が加えられる可能性があるが、ともかくその真の姿をようやく見せ始めた『影牢』の深淵部に迫ってみようではないか。

◀今回のバージョンで、新たなる「館」の存在が発覚。殺戮の舞台はさらに広がる。

OPムービーが語る "運命の序章"

本バージョンで、オープニングムービーの存在が明らかになった。平和そうな街の休日、両親に連れられて楽しげに歩くひとりの少女。彼女の前に、サーカスのピエロが現われる。ピエロが放つ光の魔術に幻惑され、ふらふらと歩いてゆく少女。光の導くその先には、洋館の巨大な扉が……。

少女のこれからの運命に想いをめぐらせずにはおれない、象徴的な導入部である。



©TECMO LTD. 画面は開発中のものです

深化する殺しのメソッド

システムの新フィーチャー紹介

前号では主にトラップの設置について紹介したが、今回は新バージョンROMで動作するようになった細かなシステムを見てみよう。人の命を刻むための準備は、今ここに整った。

1 生け贄の魂でトラップ開発

今回明らかになった最大のフィーチャーは、トラップを開発する「トラップメーク」のシステムであろう。これはゲーム序盤からあらゆるトラップを使用できるのではなく、初歩的なトラップから徐々に高度なトラップを生み出していかねばならないことを示している。開発の種となるのは、むろん殺した人間の魂。多くの人間を殺せば殺すほど、さらに恐ろしいトラップを手にすることができるのだ。

◀ミッション終了後には、勝ち取った侵入者の魂が算出される。殺しの技術によって得られるポイントは変わる。

最初に使えるのはこの3つ

□アロースリット

壁に設置し、侵入者に向けて矢を放つトラップ。開発を続けることによって、どんどん強力な飛び道具が生み出される。

×スモールボム

床に設置するトラップ。小さな爆発が起こり、対象にダメージを与えると共に2ブロックはじき飛ばす。見た目も派手なトラップだ。

△カビン

天井から落ちてきて侵入者の頭にすっぽりとはまり、混乱させるトラップ。見た目のこっけいさが、逆にそこはかとない恐怖を誘う。

トラップメーク画面

▶各ミッションで使えるトラップは壁、床、天井それぞれ3つまで。状況に応じて最も適切なトラップを選ぶ。

トラップにはいくつかの「系統」があり、開発するにはその定められた道筋をたどっていかねばならない。例えば爆発系のトラップなら、スモールボムから始めて段階的に強力なものを開発していく必要がある。なお開発には侵入者の魂（単位はArk＝アーク）が不可欠だが、得られる魂ですべてのトラップをまんべんなく開発するのは困難。重点的に開発するトラップを決めたほうがよい。

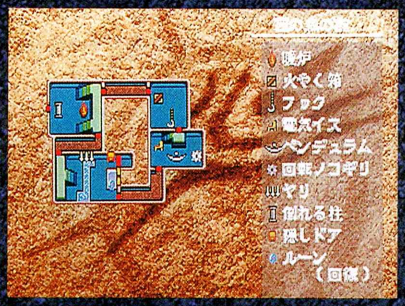
▲トラップの詳細な情報は、3D画像つきで見ることができる。ダメージの値も確認しておきたい。

2 部屋に隠された「仕掛け」の正体

舞台となる館の各部屋には、トラップとは別にあらかじめ様々な「仕掛け」が施してある。このことは前号でもお知らせしたが、電気イスや回転ノコといった「すぐわかる」ものだけが仕掛けではなかった。実は部屋には、もっと多くの秘密が隠されていたのだ。例えば、部屋を支えている柱のひとつは、大きな衝撃を受けると倒れるようにつくられている。近くで爆発でも起こせば、柱が倒れて敵を押しつぶせるかもしれない。また無造作に置かれている木箱には火薬が入っているものがあり、これも特定のトラップと組み合わせれば威力を発揮しそうだ。いったいいくつの仕掛けをこの館は秘めているのだろう。

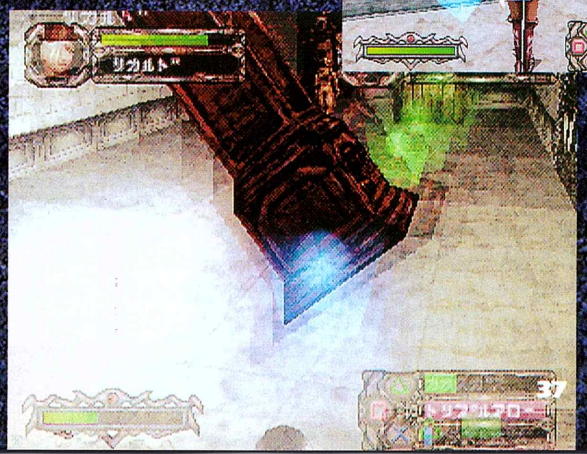
▶回復をつかさどる秘石「ルーン」。身に危険を感じたら、ここへ来て体力をもとに戻そう。

▼轟音を上げて倒れる柱。タイミングが難しいが、成功すれば敵の意表を突くことができる。



▲マップ画面において明示される仕掛けの数々。頭に叩き込んでおきたい。隠しドアなどというのもあるようだ。

▼殺傷能力のある仕掛けは、時にはトラップ以上に役に立つ。トラップと組み合わせて有効に使いたい。



館を訪れる愚かな獲物たち

敵キャラクターの様々な能力

運命に導かれ、館の扉を開く侵入者。それぞれに違った能力を秘め、そしてそれぞれに重い人生を背負った人間たちだ。彼らのうちのいくつかについて、その職業ごとの特徴を解説する。

戦士

剣や斧などの武器を携えて迫ってくる、文字どおりの戦士。パラメーター的にはオーソドックスだが、意外に動作も機敏で序盤は苦戦するだろう。

▶剣の一閃がミレニアを襲う。こういう場合は、回復のルーンがある場所までひたすら逃げるのがいちばんの得策だ。

スマッシャー

巨大なハンマーを持った巨漢。動作はにぶいが、ハンマーがヒットすると大ダメージを受けて弾き飛ばされてしまう。

▶ハンマーを振る瞬間、動きが止まった時が回避のチャンスだ。

弓使い

離れた場所から矢を放ってくる。矢には毒が塗ってあることもあり、非常に危険。なかなか近寄ってこないので、トラップに誘導するのが難しい敵である。

▶遠方からの射撃は思ったよりダメージが高い。ジグザグに動いて回避しながら、トラップ設置地点に来るのを待とう。

格闘家

武器を持たず、肉体のみで攻撃するキャラクター。一撃の威力はさほどではないが、スピードが非常に高いので連続攻撃を受けないよう注意しなくてはならない。

◀蹴りや突きなど、いかにも格闘家らしい攻撃をしかけてくる。まずは混乱系のトラップで速度を落としてから挑むべき。

忍者

接近戦と飛び道具の両方を使う、やっかいな敵。敏捷性が高く、トラップを回避する能力にも長けている。とんでもない場所から出現することもある。

◀手裏剣を投げつけてきたかと思うと、いつの間にか後ろへ回り込んで斬りつけたりする。かなり手強い相手だ。

僧侶

自分や他のキャラの体力を回復する能力を持っている。集団で攻めてきた中に僧侶がいたら、まずこいつから倒したい。攻撃魔法も放ってくるので油断は禁物だ。

◀魔法を使うキャラは、視界を奪ったり混乱させたりという多様な術を使ってくる。優先的に倒すべき敵である。

そのほかにもこんなキャラが…

上にあげたキャラクターは、『影牢』に登場する侵入者のほんの一部である。このほかにもいろいろな戦法、特徴を持った侵入者がミレニアを襲うことだろう。その種別は最終的には相当なものになると思われる。

例えば、戦士に近いキャラクターとして「騎士」というのがいる。これは甲冑に身を固めた、直接攻撃専門のキャラだが、突然ジャンプして斬りかかってくることもあるから要注意だ。また魔法を使うキャラにも複数の種類があり、どれも侮れない。巨大な火球の魔法を放つ「炎獄師」など、2、3発の攻撃をくらえば即ゲームオーバーである。

各キャラのステータスや特徴は、ゲーム中に確認することができる。ここで注目してほしいのが、パラメーターといっしょに表示されるプロフィールだ。ゲームの前面には出ない人間関係が事細かに書かれており、これから殺す相手にもそれぞれ人生があるのだということを思い知らされる。あるいは、知らないほうがよいのかもしれないが。

◀村人リリアのデータには「おなかには新しい命が」とある。……うーむ。

ついに姿を見せる第2の地獄

ふたつめのステージ「王宮」

前号では4部屋で構成された館をご紹介したが、トラップバトルの舞台はあの館だけではなかった。さらに広く、さらに恐ろしい仕掛けに満ちた2番目の殺戮ステージ。それが、この「王宮」である。

やはり舞台はひとつではなかった

前号の開発者インタビューでもちらりと語られていたが、物語の舞台となる館は複数存在した。ここに紹介するのは、本編の第6話から登場する「王宮」である。人間どもを統治する「刻人」のシンボルであるこの王宮を、ミレニアは授けられたのである。

王宮は全部で9部屋からなっており、それぞれが廊下によって複雑につながっている。部屋には先の館以上に多種多様な仕掛けが施されているので、それらを有効に使うことが求められる。また、複数の部屋を行き来しながら敵を攪乱し、最も有利なポイントで倒すという戦略も可能になってくるだろう。

では、この壮麗かつ広大な王宮の中をご案内しよう。決して迷子にならぬように。どこに死の罠が仕掛けられているか見当もつかないのだから……。

9部屋からなる王宮登場

▶館でのトラップの扱いを認められ、ついに王宮を任されることになったミレニア。戦いは、ここからさらに苛烈になってくる。

「王宮」構造図

部屋A

倉庫のような、殺風景で寒々とした部屋。ここにはヤリが仕込まれており、侵入者を串刺しにせんと待ち構えている。また、ここに置いてある木箱には火薬が詰まっている。うまく誘爆させれば大ダメージが期待できそうだ。

部屋B

美しい彫像がしつらえられた、荘厳な雰囲気の部屋。しかしそこには芸術がもたらすはずの心の憩いは感じられない。床に水路がつくってあるので、電撃系のトラップを使えば広範囲のダメージを敵に与えることができるはずだ。

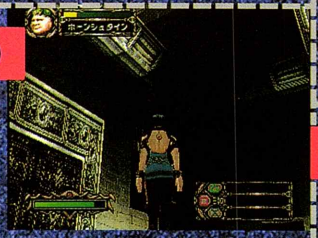
部屋C

祭壇の間。奥にはルーンが鎮座しており、ここで回復を行なうことができる。ここに誘い込めば、回復とトラップによる攻撃を同時に行なうことができるだろう。この部屋にはまだほかにも秘密があるようだが……。

部屋D

王宮の中心に位置するこの部屋は、玉座の間である。1ヵ所ヤリが仕掛けられているものの、ほとんど何もない広々とした空間となっている。ここにどのようなトラップを配置し、連鎖させていくかが腕の見せどころだ。

部屋E



エントランスと玉座の間にあるこの部屋は、さほど広くはない。だがこの中には「火薬箱」と「倒れる柱」のふたつの仕掛けが施してある。4方向に廊下の伸びる一種の「交差点」でもあるので、ここを戦場とする場面も頻繁に起こるだろう。部屋が狭いとトラップに追い込むのはたやすくなるが、自分が巻き込まれないように注意する必要がある。

部屋F

王宮のエントランス（玄関）にあたる部屋。階段によって段差がつけられており、坂道に落として転がすタイプのトラップを使うのにもってこいだ。ただし、逃げ道がひとつしかないので退路を断たれないようにしたい。なお、ここにも倒れる柱が設置されている。訪問者を柱の一撃で迎えるというのもまた一興だろう。

部屋G

部屋Aと同じく、ここもいかにも倉庫然とした殺風景な場所である。ヤリと火薬箱の仕掛けが設置されているところも部屋Aに似ている。ここへ侵入者を誘導して倒す場合は、この部屋が袋小路であることを念頭に置いておかねばならない。逃げ道がひとつしかないという点では、侵入者もこちら側も条件は同じなのだから。

部屋H

部屋全体が巨大な坂になっているという特異な部屋。3つの踊り場の中央を、長大な1本の階段が貫いている。この高低差をどうトラップ設置に活かすかがポイントとなろう。最上段にはルーンがあるので活用したいところだ。

部屋I

王宮の片隅にしつらえられたこの小さな部屋には、回転ノコギリや電気イス、ペンデュラム（天井から吊るされた振り子状の刃物）といった背筋も凍る殺人具がひしめいている。そう、ここは拷問部屋なのだ。強い敵はこの部屋に追い込んで、拷問機具たちにたっぷりと血を吸わせてやるとよい。ただし自分がその餌食にならないように。

刻人と人間との絶えざる闘争

9話までのストーリーを解説

前回では第4話までのストーリーを紹介したが、それは『影牢』全体からすればまだ序章に過ぎない。物語の中核が見え隠れする、9話分のストーリーをここに公開しよう。

刻人VS人間たち　対立の図式が明らかに

今回第9話までの内容が公開可能となったことで、『影牢』のストーリーにおけるひとつの大きな構図が見えてきた。それは、支配者として人間たちの上に君臨する「刻人」と、それに反抗し自由を求める勢力との闘争の物語である。

永遠の命を持つ種族「刻人」は、抽象的な意味ではなく、実際に王制をしいて人間たちを「統治」していることが判明。政治で人間の生活を管理しつつ、数が増えすぎれば人間狩りで人口を調節しているということになる。

一方人間側には、その圧政に対抗して刻人を倒そうとする動きが見え始める。刻人の命を次々と奪い、王宮へじりじりと迫ってくる人間たち。だがその間では複雑な利害関係が交錯し、決して1枚岩ではないようだ。策謀と裏切りの種を内に秘めた、人間たちの危うい反乱計画は果たして成功するのか？　そして、人間でありながら刻人のあやつり人形として殺戮を続けるミレニアは、この対立のはざまで何を思うのか？　すべての謎は、今やっと提示されたばかりだ。これらが明らかになるには、さらに物語を進めていくしかないのだろう。

不死の支配者＝刻人

永遠の寿命を持ち、太古の昔より人間を支配していた種族。人間は愚かで有害な生き物だという考えを持ち、「人間の数を調節する」と称してしばしば人間狩りを行なう。だが人間の魂を奪う真の目的は不明。

不死とは言っても、殺されればそれまでであるらしく、最近は人間の反抗に少なからぬ脅威を感じている。ミレニアによる人間狩りの代行も、そうした恐れからくる策略かもしれない。

▲この地に君臨する刻人の王。おそらくは数百年、数千年の昔から人間たちを支配してきたのだと思われる。

◀ミレニアを刻人の傀儡として育て上げた女。彼女の真意は……？

◀エクリプスの腹心。言うまでもなく側近もすべて刻人で構成されている。

宿命に抗う者＝反乱分子

刻人の支配に反発し、王制を転覆させようと活動する人間たち。キース率いるゲリラ軍団「レッドブラッド」は、すでに何人かの刻人の暗殺に成功している。だが人間界の実力者・デッドムーンのように、このゲリラを私欲のために利用しようと企む輩もいるようだ。己の欲望や打算のために醜い策謀をめぐらし、自らを破滅に追い込む人間どもは、やはり刻人の言うように有害な存在なのだろうか。

▲打倒王制を旗印に集まった、血気盛んな戦士たち。軍団内での結束は非常に固いが、ミレニアの前では……。

◀「レッドブラッド」のリーダー。己の信念のために修羅の道を行く。

◀人間の実力者。刻人から覇権を奪うためゲリラの力を利用する。

変化する運命の道　選択肢で変わるストーリー

本作が選択肢によってストーリーの変化するマルチシナリオであることは、前号の開発者インタビューでも示唆されていた。今回、その具体的な例がいくつか明らかになったのでご報告しよう。

例えば右は、第1話で村人ダールが館を訪れるシーン。彼の問いかけに対してイエスと答えるかノーと答えるかによって、その後のダールの行動が変わってくる。場合によっては殺される前に館を出ていってしまい、次のエピソードに登場したりするのだ。

あるいは、ミッションの結果によってシナリオが分岐する場合もある。ある敵を一定時間以内に倒せなかったり、到達させてはいけない場所に到達させてしまったりすると、ストーリーの流れが変わることがあるのだ。

ストーリー分岐の例

はい

◀「はい」と答えると、ダールはミレニアのあとをのこのこついてくる。ミレニアの罠にかかる初めての犠牲者が決定した。

いいえ

◀「いいえ」と答えると、やがてダールは帰ってしまう。もしかするとこのあとのエピソードで彼の姿を見ることになるかもしれない。

会話の選択肢によって分岐が起こる例。館でミレニアに遭遇した村人ダールの問いかけに「はい」と答えると、ダールはミレニアのあとをついてくる。あとはトラップに誘導して殺すだけだ。だが「いいえ」と答えると「ほかの人を呼べ」と言い出し、放っておくとやがてさっさと帰ってしまう。大切な獲物を取り逃がしてしまったわけだ。

第1話〜第4話 血に染まりゆく少女の白い手

前号紹介より ディテールアップした序盤

この第1話から第4話までは、すでに前号でも紹介ずみのエピソードである。だが今回のバージョンではシナリオに若干の追加・変更がなされ、さらに深みのあるものとなっている。

物語の幕開けは、国王エクリプスとヨカルの会話。ここで国王は、人間狩りの任務を人間自身の手で代行させる「マリオネットプロジェクト」の実行を宣言する。ミレニアはこのために、プロジェクトの発案者であるヨカルの手で育てられたのだ。ミレニアに対して母親としての感情が芽生えたヨカルは国王の命令を一瞬躊躇するが、ついにプロジェクトは始動することとなった。

人間を陥れる使命を授けられたミレニアの館に、続々と生け贄たちがやってくる。刻人になれるという甘言を信じてやってきた村人ダール、義侠の戦士スラッシュ、その親友ガストーンとホーク…みな、ミレニアのトラップの露と消えていった。

そんなあるとき、館を武装した一団が訪れる。彼らのうちふたりは刻人の支配に反逆するゲリラ「レッドブラッド」のメンバー。もうひとりは、人間界の権力者・デッドムーンの私兵である。館を対刻人の拠点とすべく共闘しようとした彼らだったが、デッドムーンの私兵はレッドブラッドと折り合いが悪く、ひとり単独行動に走る。そんな人間同士のくだらない争いをあざ笑うかのように、ミレニアは戦士たちを次々とトラップの餌食にしてゆくのだった。

◀恐怖の計画「マリオネットプロジェクト」を発動させる、刻人の王エクリプス。その冷たい表情の下には、どんな企みが隠されているのか。

攻略ワンポイント

ゲーム開始時点では、殺傷能力の低いトラップしか使えない。最初のステージをクリアしたらすぐにトラップを開発し、次の戦闘に備えなくてはならないだろう。その際、あまり欲張っていろんなタイプのものを開発せず、いくつかを集中的に行なうのがよい。

◀敵が2名以上になってくると、初期のトラップではかなりキツい。早急に威力あるトラップを開発しよう。

▲邪悪な館の話を聞き、単身そこへ乗り込む戦士。その魂もまた犠牲に……

▼親友の弔い合戦に出陣する男たちも、その熱き心を館に吸い取られてゆく。

▲団結せねばならないはずの人間同士がいがみ合い、やはり人間は愚かなのか。

第5話 館を手にせんとする者、みな死すべし

仲間の仇を討つため 館へ侵入するゲリラだが……

小さな隠れ家の一角で、刻人への攻め方を議論するふたつの影。片方は刻人に代わって人間界の覇権をにぎらんとする老人デッドムーン、そしてもう片方はゲリラの若き指導者キースだ。刻人絶滅の計画を話し合うふたりのもとに、館での事件が報告される。3人の兵士をのみ込んだ館に、改めて討伐隊が投入されることとなった。

館には僧侶や格闘家などを交えた、いかにもゲリラらしい混成部隊が集結。同胞の仇討ちと、まだほんの少しだけ残っている生存への望みを胸に、兵たちは館へ侵入してゆく。だがそこに待っていたのは、すでに何人もの人間をトラップにかけ、すっかり人殺しに習熟してしまったミレニアだった。波状攻撃をかけてくるゲリラたちを、ミレニアは眉ひとつ動かさずに「処理」してゆく。先の3人に対してそうしたように。そして人間側は、自分たちの前に恐るべき敵が現われたことを知る。

攻略ワンポイント

このミッションのように複数の敵が次々と現われる場合、どのキャラから倒していくかも重要なポイントとなる。体力の回復を行なう僧侶などは、真っ先に倒すべきキャラだ。倒す優先順位を見極めるためにも、事前の敵データのチェックは忘れずに。

◀何度トラップを仕掛けても、すぐ回復されたのではキリがない。回復能力を持つキャラは最優先で倒そう。

◀人間界を牛耳ろうと企むデッドムーン。その野望のためには、利用できるものはすべて利用するつもりらしい。

▶ゲリラのリーダー、キース。デッドムーンの企みには感づいているが、今は王国打倒の使命のほうが先だ。

◀早くも顕在化する、人間同士の確執。こんなことで、刻人の支配から自由を勝ち取れるのだろうか。

▼わずかな望みを胸に、兵士たちは館へ乗り込んで行くが…

第6話 血の王宮に迫るふたつの影

新ステージ最初の餌食は 権力の亡者たち

人間たちの不穏な動きを察知した国王エクリプスは、ひとまず安全な場所へ避難することをもくろむ。そしてもぬけの殻となった王宮をミレニアに委ね、いずこかへ消えてしまったのだった。

ミレニアの新しい棲み家、そして新しい殺戮の場となる王宮は、全9フロアからなる広大な建物。ここを守り通すのが、ミレニアの次なる使命だ。ヨカルはミレニアに王の命令を伝えると、王と共に消え去っていく。その目に映る感情は、立派な殺戮者に育ったミレニアへの誇りか、それとも哀れな宿命の虜に対する悲しみか……。

と、そこへさっそく現われるふたりの老人。そのうちのひとりは、なんとデッドムーンその人だった。富豪の貴族ホーンシュタインを引き連れて、デッドムーンは王宮の中へと侵入してくる。しかし、あまりにも自ら動き出すのが早くはないか？

やすやすと王宮への侵入を果たしたデッドムーンは、怪しげな魔術を武器にミレニアの元へ迫る。だが老いぼれた魔術師と臆病な貴族など、今のミレニアにはたいした敵ではなかった。ついにデッドムーンの息の根を止めるミレニア。しかしその断末魔、デッドムーンはこう言った。「デッドムーン様……」

では、この男はいったいだれなのか？

▲ミレニアに王宮の守りを任せ、安全な場所に避難しようとする国王。彼にとってミレニアは道具のひとつでしかない。

◀自ら王宮へ現われたデッドムーン。やつはいったい何を企んでいるのか？

▼デッドムーンと共に現われた貴族・ホーンシュタイン。彼もまた、権力と富への欲望を胸に秘めている。

攻略ワンポイント

侵入者は、そのすべてがミレニアに襲い掛かってくるわけではない。このステージのホーンシュタインのように、逃げまわったり動かなかったりする者もいる。そういったキャラをうまく袋小路に誘い込み、トラップを再設置して倒すのもテクニックのひとつだ。

◀ホーンシュタインのようにあまり動かない敵は、その場でトラップを再設置してねらい撃ちする。

第7話 王宮爆破計画発動？

交錯する人間どもの思惑 そして新たな策謀が……

ミレニアに倒されたデッドムーンは、実は影武者であった。偽のデッドムーンをしつらえて、王宮の様子を探りに向かわせたのだ。忍びの者から影武者の死を聞かされたデッドムーンは、王宮の中に強大な敵が潜んでいることを改めて実感する。

デッドムーンは王宮に、格闘家のアリアと盗賊のリカルドを派遣する。

だが、このふたりは実は陽動に過ぎなかった。今回のミッションの真の目的、それは王宮に爆弾を仕掛けることだったのだ。アリアとリカルドがミレニアを翻弄しているうちに、爆弾のエキスパートであるレグラールが別働隊として忍び込む。

ミレニアの前に立ちふさがるアリアの攻撃。ひたすら逃げまわるリカルド。その際を突いてレグラールは王宮のいずこかへ爆弾を設置し、それが終わるやすぐに脱出しようと走る。三者三様の動きを見せる敵の行動に、ミレニアはついていくことができるのか。そして爆弾はいったいどこに仕掛けられ、いつ爆発するのか？　緊迫する空気の中、ミレニアと侵入者たちの攻防が続く。

攻略ワンポイント

このミッションに登場する敵のうち、アリア以外の2名は積極的に襲ってくることはなく、王宮から逃げる行動をとる。このようなキャラを仕留めるには、あらかじめ逃走経路を読んでおき、先まわりして対処することが必要となってくる。

◀爆弾やガス弾などを放ってくるレグラール。彼を逃がすか倒すかは、シナリオ分岐にも影響してきそうだ。

▲別ルートで侵入してきた爆弾のエキスパート・レグラール。この王宮に爆弾を仕掛けるべく、密かに単独行動を行なう。

▲やはり生きていたデッドムーン。今また、新たなる野望に燃える。

▼館へ侵入する格闘家・アリア。館の真の姿も知らず、闘志に燃える。

▲アリアとは旧知の仲らしい盗賊リカルド。陽動を担当する。

第8話 父のかたき、その名はミレニア

少女の宿命が断ち切れぬ遺恨を生む

デッドムーンの計略により、王宮にはまんまと爆弾が仕掛けられた。だがそれがいつ、どのようにして使われるのかは今の段階では定かではない。

デッドムーンが作戦の報告を聞いているちょうどそのころ、ひとりの少女が悲壮な決意に燃えていた。彼女の名はデルフィーナ。デッドムーンの影武者と共に葬られた、ホーンシュタインの娘である。飽くなき殺戮を繰り返してきたミレニアは、自分の知らないところで様々な遺恨の種を撒いてきたのだ。それがどのような結果を生むのか、今のミレニアには知るよしもない。

騎士とバーサーカーをサポートにつけて、父のかたきをとりに向かうデルフィーナ。そこに現われる白い肌の少女にデルフィーナは一瞬たじろぐが、この娘が父を殺したということはすぐ直感できた。勇気をふるい、デルフィーナは立ち向かう。

◀爆弾の設置が成功したとの報を伝える忍者。これが今後どのような意味を持つのか。

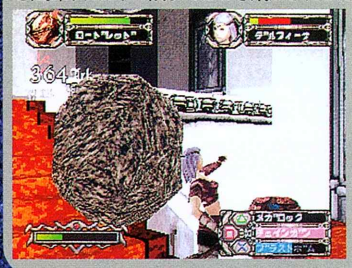
▶相次ぐ犠牲者に、ゲリラの指導者であるキースの胸は痛む。ここにもミレニアへの恨みが。

▲父・ホーンシュタインのかたきをとるため、館へと向かうデルフィーナ。たとえそれが勝ち目のない戦いでも……。

◀騎士の正義の刃がミレニアを襲う。だがこの王宮の中では、正義などというものはなんの力も持たない。あるのはただ殺戮。

攻略ワンポイント

このミッションは、高低差の非常に激しい部屋（P39の部屋H）で開始される。ほかの部屋に移動してもよいが、ここは高低差を利用した戦法を活用したい。階段の上から岩を落とせば勢いよく転がるし、爆弾を仕掛ければ下の段まではじき飛ばされるだろう。



◀高低差のある場所では、「メガロック」などの転がるトラップが非常に効力を発揮する。

第9話 王宮の地下にさらなる地獄が

隠された地下王宮を追い人間側の反攻が始まる

度重なる王宮への侵入の末、デッドムーンはついに王宮の奥に隠された「地下王宮」の存在に気づいた。おそらく国王エクリプス以下の刻人たちは、その中へと隠れていったのだろう。王宮の祭壇室に隠し扉があると睨んだ人間側は、大量の兵力を投入してその捜索に向かわせた。

忍者、弓使い、スマッシャー、果ては炎熱の魔法を操るものまで、様々な攻撃を駆使して迫る敵たち。そのかつてない猛攻に、ミレニアは苦戦を強いられる。だが、彼らの真の目的はミレニアではない。祭壇の奥にある地下王宮への隠し扉だ。ひとりでもそこへ到達されれば、ミレニアの使命は果たせなくなってしまう。

それにしても、地下迷宮とはどのような場所なのか。そこが第3の戦場となるのだろうか。その真相は、次回で明らかにされることだろう。

◀弓使い、忍者、魔術師……あらゆる攻撃の達人たちが、王宮の前に姿を現わす。ひとりひとりでも手強い相手に見えるが、ミレニアに勝機は？

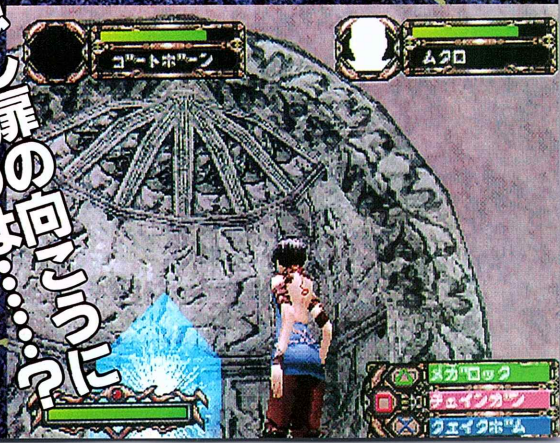
▶祭壇の前で敵の侵攻を待ち構えるミレニア。ここを突破されたら、刻人のために働くという彼女の存在意義が消滅してしまうだろう。

攻略ワンポイント

このミッションでは、祭壇室（P39の部屋C）の奥に敵を到達させないことがひとつの使命となっている。そのためには、敵よりも早く祭壇室へ行き、奥の祭壇に陣取ってそれを守らなければならない。ほかの部屋で戦うことは、この場合に限り禁物だ。

◀祭壇を守りきれないと、敵のキャラクターが地下迷宮の隠し扉を見つけ出してしまう。

▲王宮の秘密を暴くため、これまでになく大規模な侵攻が開始される。ミレニアにとって最大の試練だ。



特報

クラッシュがPSに帰ってきた!!

クラッシュ・バンディクー3（仮）

あのクラッシュ・バンディクーがパワーアップしてPSに帰ってきた！　もちろん眉毛の太さもパワーアップ!?　向かうところ敵なしのクラッシュに迫り来る、主役の座転落の危機とは!?

●SCE
●3Dアクション　●発売日未定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

クラッシュ最大のライバルは妹のココだった!?

昨年の冬に発売され、今もなお好調なセールスを続ける超人気アクションゲーム『クラッシュ・バンディクー2〜コルテックスの逆襲！』。その興奮さめやらぬなか、早くも『3』の発売が決定した！　今月は『3』の画面写真3点を公開しよう。

どの写真も興味深いシーンが映っているが、なかでもいちばん右の写真に注目！　画面中央に映っているのは、クラッシュの妹ココではないか。ということは、『3』ではココがプレイヤーキャラクターとして使える!?　果たしてクラッシュは主役の座をキープできるのか!?

発売日・価格などの詳細は未定だが、続報が入り次第誌面で紹介していくので楽しみに待っていてほしい！

▲「おお、君は！　クラッシュくんではないですか!?」というユーザーの声が聞こえてきそうなイラスト。クラッシュとココが乗っているこのチビ恐竜が、イノシシ、シロクマに続くクラッシュ3番目の愛機（？）なのか？

『3』の最新画面を入手！

クラッシュ、スキューバをマスター!?

◀クラッシュの新アクション「泳ぐ」。画面の様子から推測すると水中面のようだが、操作方法やプレイ感覚はどのようなものになるのか？　プレイできる日が待ち遠しい！

ココが使える！

▲『3』では、クラッシュの妹・ココが使用可能になる!?　やはりクラッシュとは能力が異なるのだろうか？　それとも、ただの2Pカラーなのか？　もしかしてクラッシュよりもジャンプ力がある代わりに、滑りやすいとか……。（スイマセン）

新ステージは「万里の長城」!?

◀『3』では、万里の長城のようなステージがクラッシュを待ち受ける!?　一本道をひたすら進んでいくというステージ構成は、奥スクロールアクションというシステムを採用している『クラッシュ・バンディクー』シリーズにピッタリかもしれない。

さらにパワーアップしてシリーズ第3弾が早くも登場だ！

Crash Bandicoot TM&©UIS;Source Code NDI.

ハイパー大予想！『クラッシュ3』はこうなる！ かもしれないッス

1、ステージの数・バリエーションはさらに増える!?

『3』の基本となるのはやはり「奥（手前）スクロールステージ」だろう。実は『1』では、全ステージの中で奥スクロールステージが占める割合は6割ほどだった。残りの4割は横スクロールステージだったのだ。それが『2』では、奥スクロールのステージが全体の8割を越えた。ここで『クラッシュ』=奥スクロールアクションという構図は定着したと考えていいだろう。

しかし、いつもユーザーの期待を（良い意味で）裏切るクラッシュくん、ただの続編が登場するとも思えない。ユーザーがあっと驚く新しいステージが用意されているかも!?

基本は奥・手前スクロール?

▲「奥スクロールだと操作しづらいんじゃねえか？」という人々の予想を裏切り、操作性・プレイ感覚の気持ちよさは多くのユーザーに支持された。

天才調教師・クラッシュ

『1』ではイノシシが……

▲イノシシを見つけて、キラーンと目を光らせるクラッシュ。そして見事にイノシシを乗りこなすのだった！

▼シロクマを見つけて、キラーンと目を光らせるクラッシュ。イノシシに続いてシロクマも調教成功!?

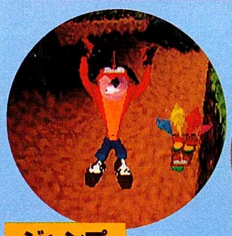
『2』ではシロクマが……

クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラ

2、クラッシュのアクションが追加される?

『クラッシュ・バンディクー』と聞くと、多彩なアクションの数々を思い浮かべる人も多いはず。しかし、意外なことに『1』では、クラッシュはジャンプとスピンアタックしかできなかったのだ。そして『2』でスライディングやボディプレス、さらにはハイハイといった数々のアクションをマスターしたというわけ。こうなると『3』では、さらなるアクションをマスターしていることが考えられる。ただし、そのアクションが攻略の役に立つかどうかは別問題だが……。

『1』ではふたつだけ



ジャンプ

スピンアタック

『2』で大幅に追加された!

スライディング

ボディプレス

クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3クラッシュ3ク

3、あの人は今…

『クラッシュ』といえば忘れちゃいけないのがこの人、ネオ・コルテックス。洗脳が大好きなマッド・サイエンティストだ。果たして『3』でも登場するのか？

▲洗脳の研究をする前に育毛の研究をすべきだった？　今となってはどうしようもない……。

E3で初披露された『クラッシュ3』

SCE プロモーション企画部・細谷氏に聞く

――『クラッシュ3』の反応はいかがでしたか？

「来場者自体の年齢が高いじゃないですか。日本でのイベントとなると、やっぱり小学校高学年から中学生がメインなんですけど、E3だと大人が盛りあがってるんですよ（笑）。それが個人的には新鮮でしたね」

――（笑）向こうでもかなり盛りあがってた？

「人種問わず楽しんでもらってましたね。すごくわかりやすい形でグレードアップしたものが展示されてたんで、前作やってて〝『3』はこう違う〟っていうリアクションをされてる方が非常に多かったですね」

――今回展示されたE3ヴァージョンと日本版は、全然違うものになるんですか？

「今はまだ、大枠を決めつつ細かい部分をこれからどうして行こうかっていう段階ですね。ただ、鮮度とか新しいフィーチャー、いい意味での裏切りっていうのをどこまでやろうっていう、そこの挑戦欲は相当ありますね。実際、E3で展示されたヴァージョンでは、クラッシュ君が海中を泳いでたり、ココが虎に乗ったりしてましたし。あと、難易度などのチューニングや基本的な部分は、『2』と同じく日本のマーケットを中心に考えようと思ってます」

――制作スタッフは前と変わらないんですか？

「変わらないです。ノーティドックのチームです。多少増員したっていう説も聞くんですけど(笑)、まあ基本的にはそんな大人数でやってたわけじゃないですからね。向こうに行って様子を見てきたんですけど、オフィスもサンタモニカに引っ越してて、ムチャクチャ元気そうでしたよ」

▲▶E3では、SCEAブース内に『クラッシュ3』の試遊台が何台も設置されており、多くの来場客の注目を集めていた。また、ブース入口のモニターでは、DJとクラッシュ君の愉快な(?)トークも放送。海外でも、プレイステーションの顔としてユーザーに知られていることがわかる。

コンシューマー用ボードゲームの名作！ついにPSに登場!!

いただきストリート ゴージャスキング

プレイするほどハマリ込む「スルメ型」ボードゲームを初公開!!

ファミコン時代から変わらぬ人気を保っている定番ボードゲーム「いたスト」こと『いただきストリート』。そのシリーズ最新作がPSに登場する。知れば知るほどハマッてしまう、スルメのような味わい深さがあるゲームだ。

- ●ボードゲーム
- ●エニックス　●今秋発売予定
- ●価格未定　●メモリーカード容量未定

サイコロ振ってガッポリ稼いで、あとはゴールへ向かうだけ!?

基本はスゴロク＋マネーゲーム シンプルだから対戦が白熱する！

多人数プレイが楽しい、いわゆる「パーティゲーム」の王道と言えばボードゲーム。スゴロクは、その中でももっともシンプルで、だれもが手軽に楽しめるゲームだ。そのスゴロクに「お金のやりとり」というマネーゲーム要素を追加して、だれがいちばん初めに目標額を手にするかを競い合うのが、この『いただきストリート（通称いたスト）』だ。ルールはシンプル。だが、残金や総資産、ほかのプレイヤーとの位置関係などを考える「マネーゲームの戦略性」が、友達との対戦を白熱させてくれるのだ！

要するにこれはスゴロクの一種です

ルールが簡素な理由は、スゴロクをベースにしているからだ。要するにサイコロを振ってコマを進めていくのだが、止まったマスに店が立っていると、その店の所有者にお金を払わなければならない。また、イベントで大金が入ったり、逆に思わぬ出費を強いられることもある。そうこうしてお金を貯め、目標額に達すれば勝利。戦略性豊かなたくさんのステージで、様々な戦いが繰り広げられる。

ゲームの流れ　目標↓規定金額を稼いで銀行へ行く

1 サイコロを振る

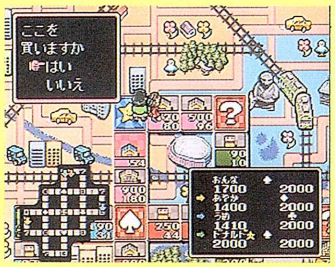
最初にサイコロを振って、コマを進めよう。空白のマスに止まれば、そこに自分の店を出せる。また、店を出さないで進んでも、ステージを1周したら、給料がもらえる。とにかくお金を稼ぐのだ。

▲プレイヤーは自分の番の最初にサイコロを振り、ステージのマスの上を進んでいく。

▲止まったマスの状況に応じて、お金を取られたり、店を建てたり、イベントが起きたり。

2 店を買う

止まったマスにだれの店もない場合、そこに自分の店を出店できる。すると、以後そこに止まったプレイヤーから、自分にお金が入ってくるのだ。これが儲けるための基本的手段となる。

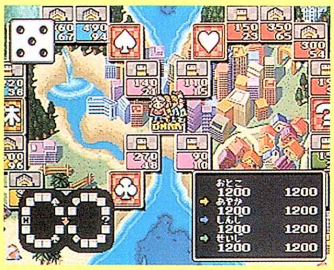


▲開いている店を買う。するとそこは自分の店になり、ほかのプレイヤーが止まると収入に。

▲同じエリアに自分の店が増えると店のグレードが上がり、より多くの収入につながるぞ。

3 サラリーをもらう

店を建てたりお金を払ったりしながらコマを進め、4つのトランプマークのマスを通って銀行に戻ると、給料がもらえる。これも大切な収入源。基本的には以上の内容の繰り返しでゲームを進める。



▲画面内の4つのマークを通って、スタート地点でもある「銀行」に行こう。

▲すると、自分の資産状況に応じて給料がもらえる。成績不振でもサラリーをもとに頑張ろう。

©アーマープロジェクト／トムキャットシステム／大川清介／エニックス 1998

「いたスト」というスゴロクを、より深くしている数々のイベント

形勢逆転、一発勝負のイベントも充実。簡単に勝てないから面白い！

コマを進めて店を建てて、サラリーをもらうだけなら、ちょっとルールの増えたスゴロクに過ぎない。ところが、「いたスト」には、プレイヤーの順位にまで影響を及ぼすようなイベントがいくつも用意されている。ここではその一部を紹介しよう。あるときは大儲け、あるときは大損。戦略が必要な場合もあれば、運だけが結果を決める場合もある。ゲームの勝者は最後までわからないから、面白いのだ！

チャンスカード

ステージ上のマスには、チャンスカードを引ける場所がある。スペード、ハート、ダイヤ、クローバー、そして「？」のマークがついたマスがそれだ。そこに止まるとチャンスカードを引ける。

チャンスカードの内容は様々で、必ずしもプラスになるわけではない。株が暴落したり大洪水に見舞われたりと損害を受ける場合もある。が、これで一発逆転も夢ではない。勝負を面白くするカードだ。

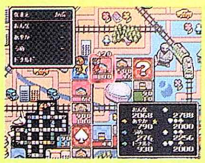
▲▶こういう便利なカードを引いたらラッキー。有利だ。

◀ハテナマークのマスに止まると、チャンスカードが。

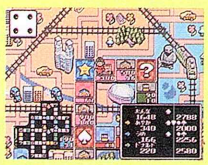
▶もう一回進める。ほかのプレイヤーを抜け！

増資

増資とは、店を大きくすること。すると、そこに止まった人からより多くのお金が取れる。ひとつの店での収入を上げるための手段。これも基本だ。



▲自分の店に止まった。ここで増資すると……。



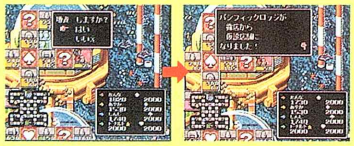
▲所持金は減るが、店が大きくなって収入アップ！

株

これはちょっとレベルの高いルール。好きなエリアの株主になることで、そのエリアの買い物料に応じて配当がもらえるシステム、それが株だ。それが他人の店であっても構わない。とにかく、株を持っている店が増資して大きくなったり、そこにだれかが止まってお金を払ったりすると、株主にもいくらかの配当金が出るのだ。資金に余裕があるときに購入しておくと、さらに資産を増やすことができるが、暴落のリスクも。

◀「証券取引所」に止まるか銀行を通ると株の購入が可能。

◀所持金の許す範囲で、好きな銘柄を買える。最大99株まで。



株のメリット

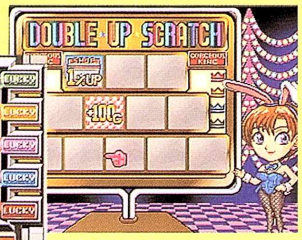
◀他人の店の株なら、他人の業績アップで自分も儲かる。現金を眠らせておくより得だ。

カジノ

ステージによっては、「カジノ」のマスがある。そこに止まると、いろいろなカジノゲームで遊ぶことができる。所持金をかけた真剣勝負もある。ここで大儲けしてトップの座を奪うか、それとも賭けに負けて奪われてしまうか……。すべては運次第。とはいえ、ゲームの順位を変えるなら、やはり本編で逆転をねらうのが確実。ちょっと資金が不足したときなどに止まるのが、理想的だろう。本編そっちのけでハマらないように！

▲高倍率で当たれば大金が手に入るルーレット。

▼スロットマシンは、カジノの定番のひとつ。



▲配当金を増やせる「ダブルアップスクラッチ」。ＰＳ版の新要素だ。

少人数でのプレイを盛り上げてくれるコンピュータプレイヤーたち

『いたスト』は、ひとり、または少人数でも楽しめる。その理由は、一緒にゲームをプレイしてくれるコンピュータプレイヤーがいるから。ここで、ひと癖もふた癖もあるキャラクターの一部を紹介しよう。

「しんじ」

◀前作「いたスト２」でもおなじみのキャラクタしんじ。あれから４年以上の時が経ち、彼も少しは大人になりました。

「ドナルド」

◀正真正銘の外国人、ドナルド。理由は不明だが日本びいきの性格。日本語も多少はできるようだが、ちょっとヘンです。

「マミ&ナミ」

◀ＰＳ版で初登場する双子の仲良し姉妹、マミとナミ。チームワークのよさが特徴のようだが、もちろんふたりでひとり。

「よしき」

◀生意気盛りの少年よしき。性格は生意気。とにかく一緒にプレイするとムカツクことうけあい。短気な方は避けましょう。

「あやか」

◀しんじと同様、前作から引き続き登場。自分を名前で呼ぶ、あやか。プレイの腕前のほうも成長したのだろうか……？

「うめ」

◀見かけによらずゲームに強いキャラクター、うめ。見かけのまんま、おばあちゃん。強さの秘密はやはり年の功なのか。

「ベネッサ」

◀参加者中、いちばん年下の女の子がこのベネッサ。寂しがり屋で人見知り。ボードゲームは上手なのかな？　実力は未知数。

「このみ」

◀このみも前作に登場した女の子。経験者だけあって、腕前にも自信があるのだろうか。相手にしてみないとわからない。

フルポリゴンの美しいグラフィックで構築された立体世界での大冒険!!

「リアルさ」を極限まで追求したキャラクターの多彩なアクション

本格派志向のSCE初のフルポリゴンRPG『レガイア伝説』。「キャラクターと一体になって冒険したい!」を合い言葉に、フルポリゴンで展開されるリアルな世界、主人公だけで200以上もあるモーションパターン、さらにストーリー上で発生するイベントは、なんと400種類もある。詳しくは後述するが、「T・A・S」と名づけられた新システムを採用した戦闘シーンも、迫力満点。プレイしているうちに、いつの間にやら『レガイア伝説』の世界に引きずり込まれてしまうのは必至だ。

今号では情報第1弾として、物語の主要キャラクターとなる主人公ヴァン、紅一点のノア、そしてガラの3人を紹介。ほかにも、本作品の特徴的な要素についての解説をしていくことにしよう。

◀洞窟内部の回廊を進んでいく主人公。なお、視点は状況に応じて自動的に切り替わる。

▶本作の主人公となる少年。ふだんはもの静かで温厚な性格だが、正義感が強く悪を許さない、といった一面も持っている。

ヴァン

▼移動画面からイベントシーンへの場面の切り替わりが、実にスムーズに行なわれる。映画のようなカメラワークも圧巻!!

『レガイア伝説』の舞台設定

▶なんらかの方法で「セル」から身を守り、生活を営んでいる人々……。

「セル」と呼ばれる獣を道具として使い、世界を繁栄させていた人間たち。しかし、ある日を境に世界中に押し寄せてきた霧に触れた「セル」は、人間に襲いかかるようになってしまう。

霧の驚異が覆い尽くす殺伐とした世界。ここが、『レガイア伝説』の舞台になる。霧を消し去ることができれば、「セル」も従順な獣に戻るのだろうか?

SCE初のフルポリゴンRPG登場!

レガイア伝説

『アークザラッド』や『ワイルドアームズ』といった話題のRPGを輩出してきたSCE。その次なる作品を本邦初公開! ポリゴンで描かれる壮大な世界に注目!

●RPG
●SCE　●'98年秋発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

じっくりと時間をかけて楽しむことができるコマンド型RPGだ!!

視覚と聴覚&両手で感動を満喫

作曲家・大島ミチルの壮大かつ重厚なるBGM

ゲーム中の各シーンで流れる荘厳なBGMは、映画『失楽園』で一躍その名を馳せた名作曲家大島ミチル先生によるもの。戦闘シーンやイベントシーンなどの臨場感を、さらに盛りあげてくれること間違いなしだ。本作品はデュアルショックにも対応しており、戦闘中のアクション要素やイベントなどに応じて「ビビッ」とくるうえに、アナログ操作も行なえる。視覚と聴覚以外でも、「リアルさ」を体感できるのだ。

▲イベントシーンと思われるセピア調の美しい画面。これに、大島ミチル先生の壮大な雰囲気を持つBGMが加われば、映画を見ているような錯覚に陥ることは必至!!

オーソドックスなコマンド入力形式で初心者でも安心してプレイできる!!

戦闘中や移動時などの基本的な操作方法は、簡単でわかりやすいコマンド形式。ゲームの進行過程においても、様々な箇所で操作解説が行なわれるので、RPGの初心者もプレイしやすいつくりになっている。煩わしい操作を省いて、より一層ゲームの世界に感情移入しやすくするための配慮が感じられる。

▲全体マップを移動中の主人公ヴァン。目的地までの道筋が表示されているので、そう簡単には道に迷わないはず。

▼立体的な構造になっているダンジョン。どうすれば宝箱のもとへ行けるのだろうか?

▲子供のような純真な心の持ち主の、狼に育てられた少女。天真爛漫、好奇心旺盛、なおかつ感受性が豊かで、本能のおもむくままに行動する。

映画を見ているような錯覚に陥る大迫力のイベントシーン!!

主人公のヴァンの目的は、人々を脅かす「霧」を大地から追い払うこと。しつこいようだが、その過程で幾度も見ることのできるフルポリゴンで構築された世界観、そしてキャラクターたちが織りなす豊富なイベントシーンは、圧倒的な大迫力でプレイヤーに迫る。自動的に選択される映画的なカメラ描写も、「リアルさ」を増すのに欠かせない要素のひとつだ。SCEが初めて手がけるフルポリゴンのRPGだけあって、様々な要素が細部に至るまでつくり込まれているのがわかるというもの。

▶主要キャラクターが3人とも出演する、悲壮な雰囲気が漂うイベントシーン。

新格闘系戦闘システム「T・A・S」とは!?

「タクティカル・アーツ・システム」とは、単純明快な入力方式で格闘ゲーム風の臨場感+爽快感を味わうことができる、このソフトならではの戦闘システムだ。現時点で詳細は不明だが、かなり本格的な「格闘ゲーム」の醍醐味を堪能できるつくりになっているらしい。戦闘中の画面写真からも様子がうかがえる。

◀▼鮮やかなアクションが、単調になりがちな戦闘を盛り上げてくれるのは間違いない。ほかの主要キャラ、ノアとガラのふたりは、どのようなアクションを携えているのだろうか。

▼「PKコンボ」というからには、おそらく連続技だと思われる。コマンドの入力方式が気になるところだが、果たして……!?

▲「バイロン寺院」にて拳法を修行中の青年。自らの肉体の鍛練を信条としていて、曲がったことが大嫌いといった、まじめな性格を持っている。

©Sony Computer Entertainment Inc.

ついに完成をみた狂気と異色の世界

Over Blood 2

発売直前！　序盤を一挙大公開!!

●3Dアクティブアドベンチャー
●リバーヒルソフト　●7月23日発売
●価格¥6,800　●デュアルショック対応

待望の発売日まで、あと1カ月を切るところまできた『オーバーブラッド2』。果たしてその真の味わいはいかなるものなのか？　今回はオープニングからエピソード3までのゲームの流れを、ポイント解説つきでじっくりと誌上体験だッ!!

自分で危機を乗り越えろ！ 希望はこの手でつかむモノ

人は本当の危機に直面したとき、いったいどんな行動をとるのだろうか？ 自分がとれる行動を再確認し、それでもし選択肢が残されていなかった場合はどうするだろうか？　ほとんどの人が最後の選択肢、「あきらめ」を選んでしまうことだろう。だがそれを単なる甘えといわずしてなんと言おう。そこから活路を見いだすことを怠たり、逃げてしまっているだけではないか。危機的状況から自力で活路を見いだす……この『オーバーブラッド2』というゲームによって、人は今失いつつある"不屈の魂"をとり戻せるのか？。

本作の主人公、アカーノ＝ブラーニもオープニングから実に大変な目（普通じゃない！）にあっている。常に死と隣り合わせの彼の冒険を（災難？）これから順に追って見ていこうではないか。

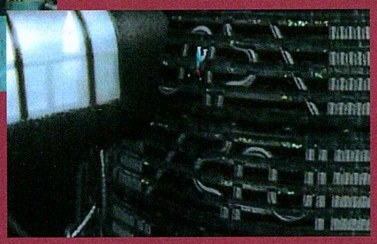
Opening～Episode 1

息をのむ展開で駆け抜けていくオープニング！　彼の運命やいかに……

◀『オーバブラッド2』の壮大なストーリーは、この船が空港に着くところから始まり、息つく暇もなく展開していく。いやがおうにも盛り上がりを見せるシーンだ。

主人公、死す!?

▼これでアカーノが死んで、いきなりゲーム終了……のわけはない。このシーンは彼が死の危機に直面したときに自力で活路を見いだした、輝かしい瞬間なのである。



▶右側のご老体はベルター＝カーチス。彼は物語の重要なカギを握る人物。アカーノは彼と知り合ったことで、この大事件に巻き込まれる。

アカーノの強がり…❶

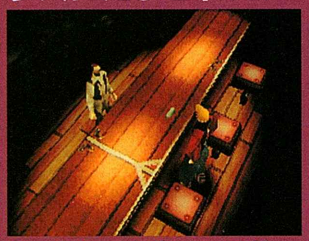
俺様が本編の主人公、アカーノだ。唐突だがこの髪型どう思う？　カッコイイよな。おっと、マネはしてくれるなよ。これは俺のポリシーだからな。そんなことより見てくれたか？　俺の華麗なる銃さばき。軍人も真っ青って感じだろ。元軍人だしな。もちろんビビってなんかいないぜ。ヘッ、ぜ～んぜん余裕だよ。

▲これだよこれ。こんなごついやつら相手にものおじしない俺の姿…。くーっ、しびれるねえ。

オープニングCGが終わったあとはアカーノを自由に動かせるようになる。まわりの人たちは、大体のアクションを教えてくれるので面倒くさがらずに話を聞いていこう。ちなみにエスカレーターを使わずに中心部に向かって飛び降りると、地階まで一気にショートカット……することはできずに即死。要注意。

それはさておき、ベルターに関するイベント終了後、アカーノはブロックC－1に泳ぎ着く。そこでは前作の主人公・ラズに出会うのだが、これがまた、したたかなヤツで、うまく乗せられてしまった（？）アカーノは、ナバロなる人物が居を構える「看板島」へと足を運ぶ。序盤なので仕掛けも簡単、練習には最適といえるエリアだ。ここではアカーノが捕まってしまうシーンに注目。

ラズにだまされた！



▶密約を交わすふたり。ラズは人を乗せるのがなかなかにうまい。

看板島へ

シューティングもアリ

あっさりつかまってるが

▶すぐに助かってしまうとは、さすがは主人公といったところか!?

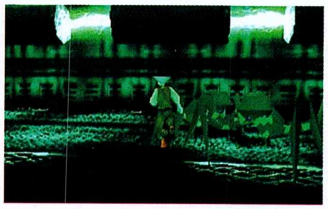
平気でした

©1998 Reverhillsoft Inc.

第1警備システム First Security System

かなりエレキが激しいエリアだ。終始電気関係の仕掛けが続くので、インスレーターという電気を無効にするクツを持っていなければ、常にゴムナガを履かせておくようにしよう。ちなみにものの数秒で感電死してしまう場所も存在するので心に留めておこう。

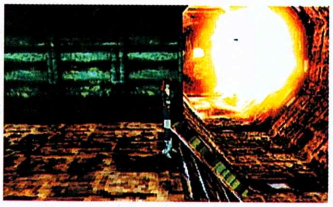
▲電力を管理しているということは……。もういわずともおわかりいただけるであろう。



▲このガードロボットは、いたるところに存在する。動きは遅いので横を走り抜けてしまおう。

第2警備システム Second Security System

燃えさかる火炎と溶岩のエリア。フリーズバックは必須だ。加えて耐熱効果のあるクールソウルを履かせておけば万全の守備態勢といえる。このエリアは3つの中で最も長く、難度もかなり高めだ。もはや恒例となりつつある一発死トラップ君も待っている。



▲お待ちかねの一発死トラップ君がこれ。一定時間おきに地獄へと誘う火球が通り過ぎる。

▲ポイント部分。ここでこのオイルを入手しておかないと、至極困ったことに……。

Episode 2

最初の山場！　使えるキャラクターは3人に

このエピソード2からアカーノ以外のキャラも使用できるようになる。オープニングから出てきているクリス、そして看板島にいたナバロがメンバーだ。しかも本エピソードでは、この3人を同時に動かしながら進めていくという、操作のできるキャラが複数いることをいかしたものになっている。3人はそれぞれ若干ずつではあるがジャンプ力などの性能に違いがあるので、それらを試しながらゲームを進めるのもいいだろう。

エリアは3つに分かれており、それぞれにアカーノたちを割り振ってやるというかたち。ここではひとりがアイテムを入手するとそれを3人で共用することができるため、ハンドバズーカの拾えるナンバー3から始めるのがオススメ。

▲ブラーニ兄妹感動の再会……？　このシーンはぜひ自分の目で確かめてほしい。

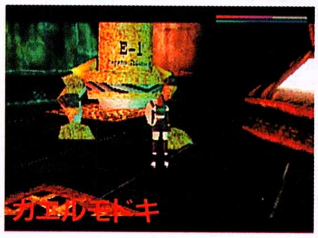
▲特定のキャラでないと攻略できない、ということはない。自由に決めてみるといい。

BOSS——D1

▲空中を浮遊しているその姿はクラゲそのもの。攻撃もお決まり（？）の電気攻撃だ。

▲意外にもライトセーバーが効いたりする。安全にいきたいのなら、やはり飛び道具で。

BOSS——E1



▲見た目どおり、ズバ抜けたジャンプ力でプレイヤーを悩ませる。火炎放射器搭載。

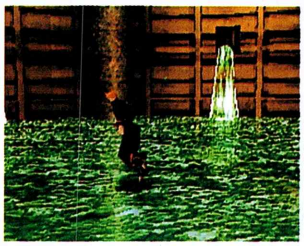
▲火炎の届かない距離を保って、ひたすら飛び道具を連発。古式銃でも十分に倒せる。

第3警備システム Third Security System

▲この管制室のようなところにもガードロボットが！　無理に相手をするようなことなかれ。

◀ガードロボットの親分的存在だと思われる。ボスガニ？

終始水のかかわる泳ぎっぱなしエリア。ウェットスーツを持っているならアカーノ、そうでなければ泳ぎの得意なナバロを選択しておくと楽。もちろんここでも恒例の一発死トラップ君（もう慣れてきたでしょ？）も手ぐすねひいて君を待っている。



◀水を凍らせて渡る。まさにWAZシステムの真骨頂といえる。

◀上に乗っていると無傷。ずっとこのままでは倒せないが。

BOSS——P1

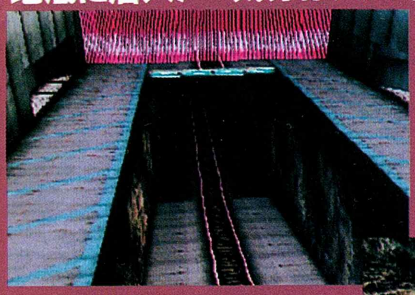
アカーノの強がり…❷

全く、どうしてこの俺様がなんの得にもならないことをやらなくちゃならないんだ？　冗談じゃないぜ！　報酬の5万クレジットは自分では使えないし！　まあ、それは置いといてだ。何？　俺が無理してるって？　そんなわけないだろうが。俺はやらないと決めたらもう絶っっ対にやらない主義なの。（ウソ）

▲そうそう、ごめんだね。ほんとに、ココへ来てからというもの、ろくな目にあってねえな。

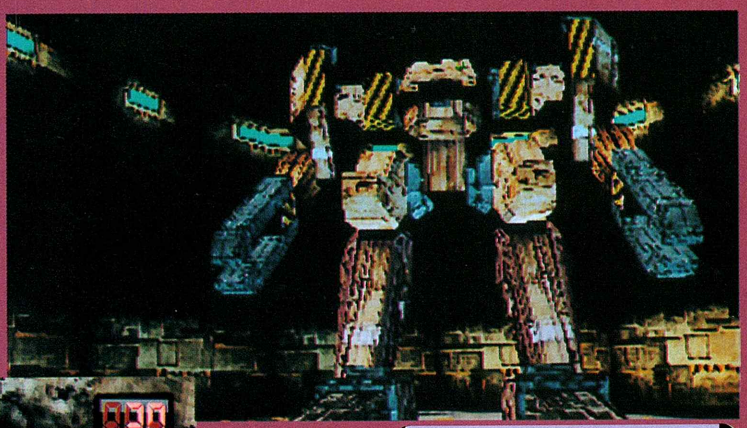
Episode 3

地底に潜入！　気分はスパイ大作戦



◀今まさにその重たい口を開いた地底への入り口。その先に待っているものは地獄か天国か、それともあるいはまた別の……。

▼地底へと走る暴走（？）列車。アイテムをたくさん拾えるが、欲に目が眩んでしまうと、頭上のパイプに当たって即死。



▲こんな巨大ロボットが！と思ったら、これはオブジェゆえに襲ってはこない。踏まれたらひとたまりもないだろうが。上部分はボムなどで壊すことも可能だ。

◀選択の瞬間。能力の平均的なアカーノがいいだろう。主人公だし。

いよいよ地底に潜入することになったアカーノたち。目的はハヤノインダストリが研究、開発を行なっている宇宙船の核となる部分、「イグニッション・コア」を破壊することだ。このエピソード3では、3人同時ではなく、3人の中からひとりを選び、そのキャラのみで進めていくかたちになる。もちろん自由に決めていいのだが、ここはひとつ主人公のアカーノに決めてもらいたい。いや、彼がやるべきなのだ。もちろん漠然とした理由からではなく彼の持つ能力が平均的だ、ということも考慮してのことだが。

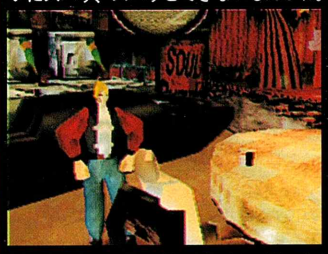
ブロックC－1にある地下鉄が地底への侵入口だ。ハイスピード列車でたどり着いた先は研究施設そのもの。実に壊しがいのある、いやいや攻略しがいのあるエリアだ。中にいるロボットたちは破壊したときに爆発し、それに巻き込まれるとダメージを受けるので注意。

◀移動荷台のスイッチを入れたらすぐさま、

◀荷台に飛びつけ！こんな仕掛けも存在する。

アカーノの強がり…3

俺も大抵のことじゃ怒らないけどさ、いったい全体なんだい、あの飲んだくれオヤジは！　ただの酔っぱらいじゃねえか。人の話は聞かねえし、蹴りを入れてもこたえやしねえ。2～3発殴らないとだめなのかね、ああいうのは。俺にいわせりゃどうしようもないぜ、あんなヤツは。クズだよクズ。もうちょっと俺みたいにスパッ、スパッとできないもんかね。



▲コイツだよ。問題の酔いどれオヤジは。さすがの俺様もカチンときたね、カチーンとさ。

次回予告

急展開を見せる物語!!　あのアカーノが…？

▲轟音と共に大爆発する「イグニッション・コア」。任務完了。あとは脱出するだけだ!?

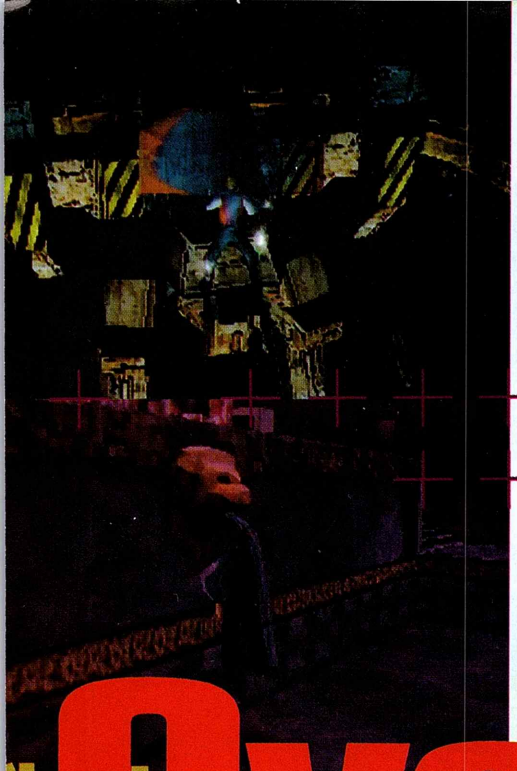
▼ハヤノインダストリは、国の上層部ともつながりがあるのだろうか…？

▲手前側の男はいったい？

▲▶脱出の最中、謎の男に助けてもらう。何者なのだろうか？

見事「イグニッション・コア」の破壊に成功したアカーノたち。突如鳴り響く警報機の音！　果たして脱出の行方は……？　次々と明らかになっていくハヤノインダストリの陰謀と国防長官・コンラッド＝ライヤーとのつながりは？　そして脱出のとき、アカーノたちの前に現われた謎の人物の正体は……？　われわれの前に示された数々の疑問は次号ですべて明らかになる!?　急展開を迎えるストーリーは今にも暴走してしまいそうな勢い。このままいったいどこまでいってしまうのか。いまだ影形さえ見せることのない終局は希望に満ちたものなのか？　諸君、次号を刮目して待て!!

Coming Soon…



Over Blood 2

オーバーブラッド2　ハイパーガイドブック

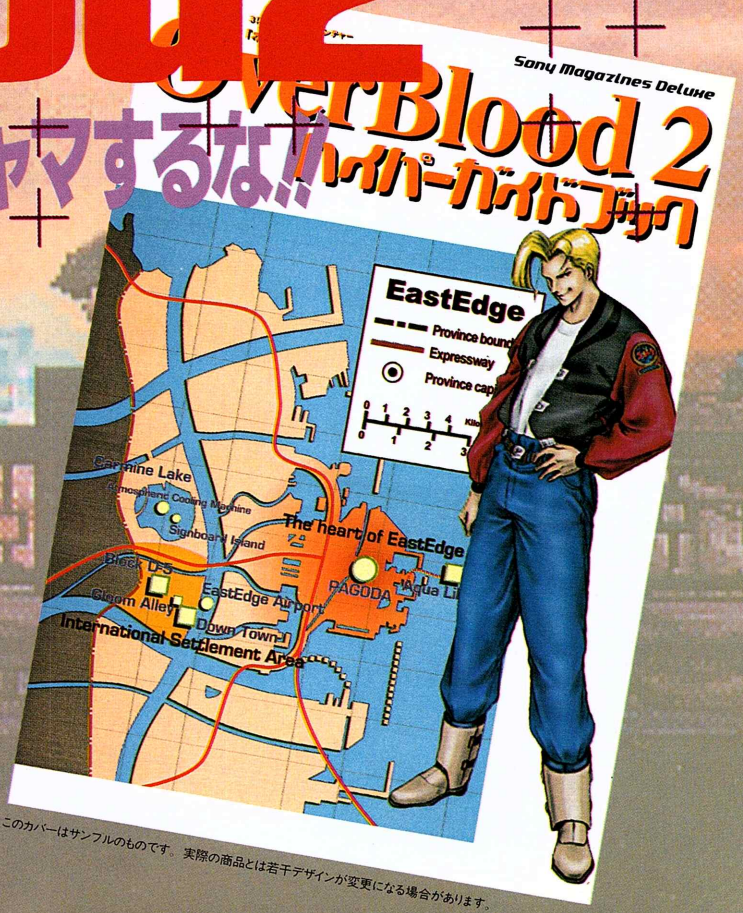
記憶を消されて、みんなが知っている答えを

おまえらには関係ねえ！ ジャマするな!!

- ●全7エピソードを分かりやすく攻略
- ●隠し要素も盛りだくさん
- ●マル秘設定資料満載

●価格¥980（税込）●A5判 ●発売/ソニー・マガジンズ

7月23日発売



このカバーはサンプルのものです。実際の商品とは若干デザインが変更になる場合があります。

©1998 Riverhillsoft Inc.

塔の最下層で待つのは希望か絶望か？

SHADOW TOWER

シャドウタワー

ゲーム序盤の人間界と地層界を、エリア別にポイント攻略！

ついに発売された3Dダンジョン型RPG『シャドウタワー』。
今月は、物語の舞台となる「暗黒塔」を構成する7つの世界のうち、
人間界と地属界のふたつの世界を攻略する。

●3Dダンジョン型RPG
●フロム・ソフトウェア　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量②

1回のプレイでは コンプリート不可能!?

登場する敵の総数とアイテムの総数が最初から決まっているという、ユニークなシステムを採用している本作。当然ゲームをクリア（塔の最下層にいる最終ボスを倒す）した人は、すべての敵を倒すとか、すべてのアイテムを収集するといった遊び方を始めようとするだろう。しかし、ゲームシステム上、1回のプレイでコンプリートすることは不可能。2回、3回とプレイするか、友達とアイテムの交換（クリーチャーバトル）をする必要がある。ただし、クリーチャーブックを完成させるためにすべての敵を倒す必要はない。敵に出会うだけで登録されるからだ。

これを知っていれば、効率よくゲームを進めることができる

1. 敵クリーチャーの出現条件

本作では、敵の出現位置・出現数は完全に決まっている。ただし、そのうちの何体が登場するかはランダムで決まる。例えば、あるエリアに10体の敵が設定されていたとしても、最初に足を踏み入れたときは6体しか登場しないかもしれない。10体の敵すべてを倒すには、何度もそのエリアを出入りする必要があるのだ。

▲スタート直後の部屋。ここでブラッディスラッグ（赤いやつ）が出現する確率は30〜40%くらいか？

2. アイテムの出現確率

敵が持っているアイテムは2〜3種類設定されているが、敵を倒したときにアイテムが出現するかどうかはランダム。アイテムの中には、その敵しか持っていないものもある。本作では一度倒した敵は二度と登場しないため、倒したときに出現しなかった場合、そのアイテムはもう入手不可能ということになる。

▲▶アイテムをコンプリートするには、クリーチャーバトルの活用が必要だ。

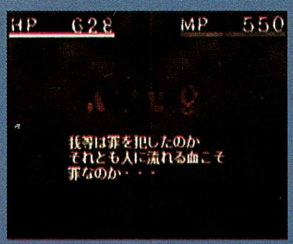
人間界・地属界をエリア別に攻略していこう！

人間界・孤独域

ゲームをスタートして最初に訪れることになるのがこのエリア。ここで『シャドウタワー』の基本的なルールや、敵との戦い方をマスターしておこう。

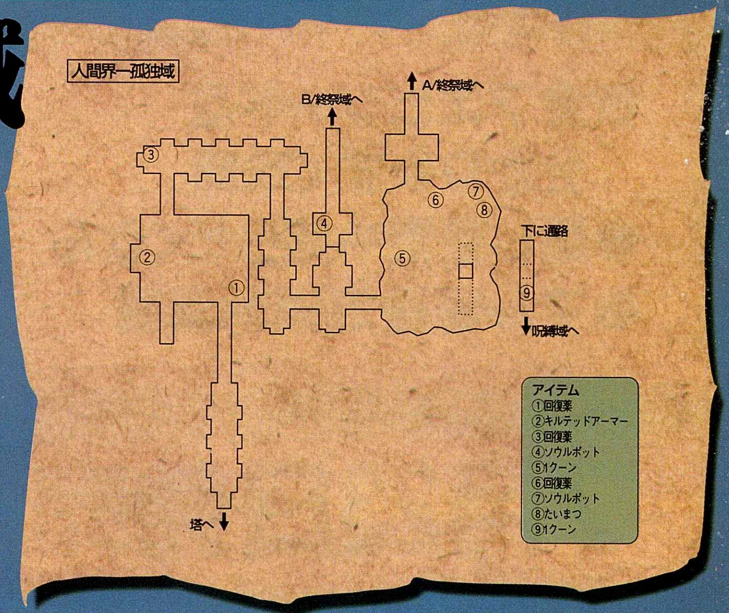
ゲームを進めるためのコツは、少しでもあやしいと思った場所では、とにかくイベントボタン（◯ボタン）を押すこと。墓の前でボタンを押し、壁の前でボタンを押す。そうすればほかのエリアへと続く隠し通路を見つけることができるだろう。

ただ、縦穴（落とし穴）に飛び込むのは、そのエリアの探索が完全に終わってからにしよう。一度下に降りてしまうと、すぐには戻ってこられない恐れがあるからだ。



▲ダンジョン内の壁には、ときどき文字が書いてある。貴重なヒントだ。

◀墓の前でイベントボタンを押すと、隠し通路が出現する！



©1998 From Software, Inc.

人間界・終祭域

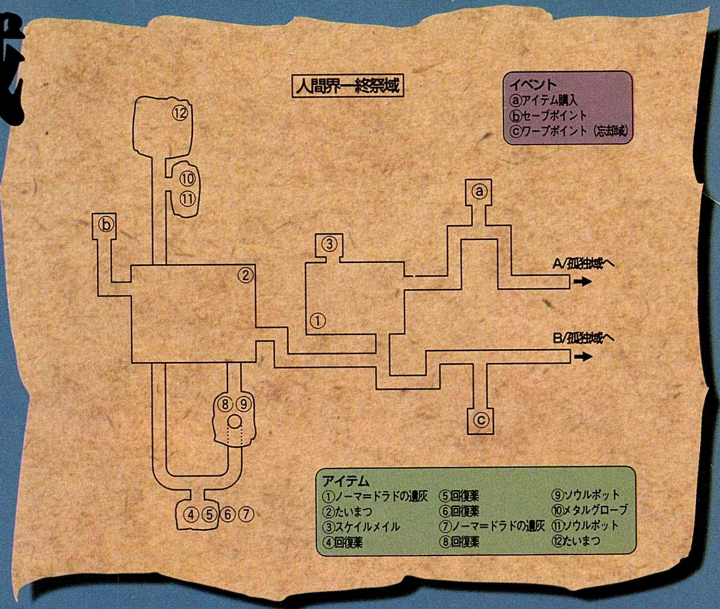
終祭域の特徴は、ダンジョン内が暗いため視界が悪いこと。たいまつを使えばかなり明るくなるが、時間がたつと消えてしまう。こんなところでたいまつを使うのはもったいない、という人は、敵を全滅させてからゆっくりと探索しよう。敵は、ほとんどがホーンドスラッグとブラッディスラッグだけ。足もとに気をつけていればOKだ。

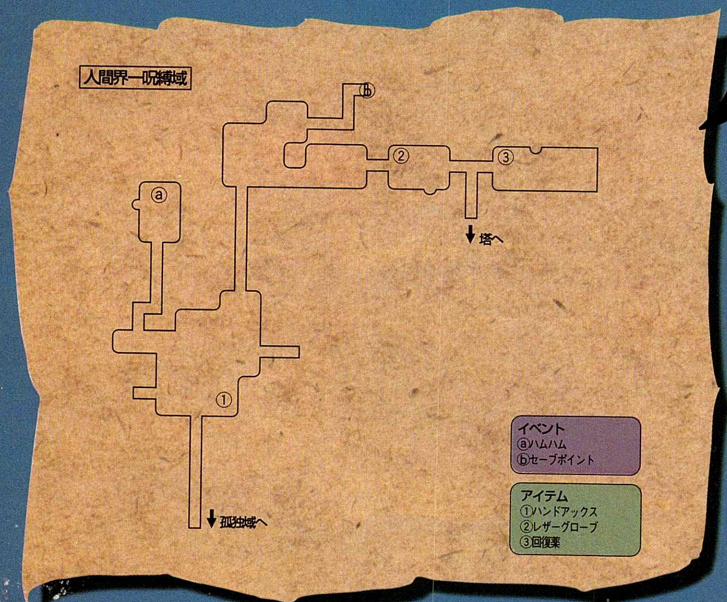
◀檻の向こうにアイテムを発見！　どこか別の場所からまわり込んで行くようだが？

Check!

崩れる壁にご用心

終祭域では、あちこちに崩れる壁がある。見た目は普通の壁と変わらないが、崩れる壁の前でイベントボタンを押すと、隠し通路が出現する。イベントボタンを連打しながら壁沿いに歩けば、容易に発見できるだろう。なお、今回掲載したマップは完全なものではない。どこかにまだ崩れる壁（隠し通路）があるかもしれない。





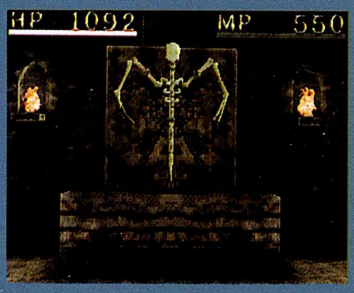
人間界・呪縛域

孤独域や終祭域と違って、呪縛域は天然の洞窟のようなマップになっている。そのため、地面に落ちているアイテムを見落としがちだ。足もとを気をつけて見よう。

ⓐの場所にいるファットモールは、『シャドウタワー』には珍しい友好的なクリーチャー。倒さずに話を聞いてあげると、のちのちいいことがあるかも？

3の回復薬が置いてある部屋には、強敵・ボーンインプがいる。口から放つレーザー（？）には要注意だ。一見人間界のボスのようだが「人間界にはボスは存在しない」らしい。この程度の敵に手こずるようではこの先に待ちうけるボスは倒せない。

▲イベントボタンを押すことで会話できる。倒すこともできるが……。



◀ボーンインプ。ただの飾りに見えるが、しばらくすると襲いかかってくる。

人間界・忘却域

忘却域には数多くの牢がある。牢の檻を開けるには「真鍮の鍵」というアイテムが必要だ。マップ上ⓐの場所に落ちているので忘れずにとっておこう。強敵・スケルトンと戦うときは、ヒット・アンド・アウェイを心がけるように。

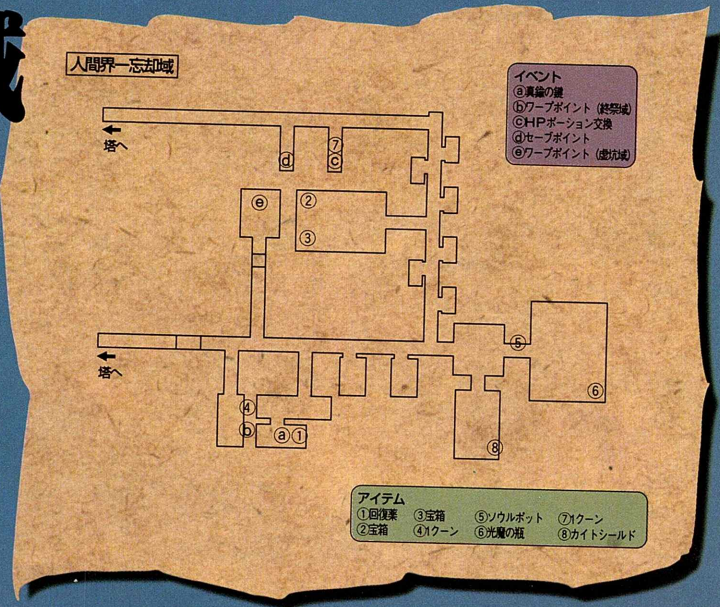
◀ベッドの後ろには真鍮の鍵が落ちている。これで牢の扉を開けることが可能。

▶牢を開けるには、檻の前でメニューを呼び出し、真鍮の鍵を「つかう」必要がある。

Check!

通り抜け可能

忘却域には、上から人の死体が落ちてくる場所がある。穴に落ちると即死だが、穴のまわりは歩くことができる。慎重に歩いていけば、先に進むことが可能だ。さらにここには隠し部屋まである。意外と見落としがちなので注意しよう。



地属界・腐養窟

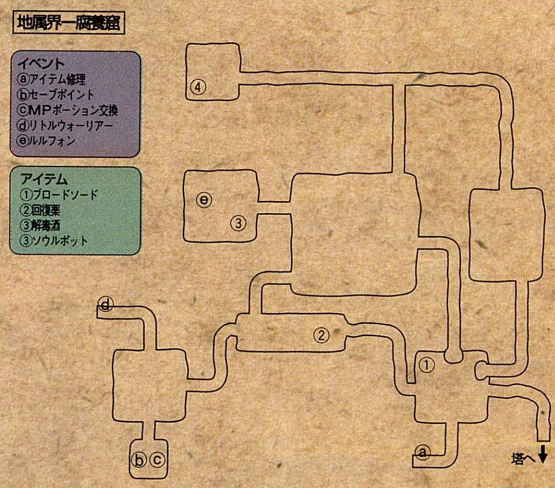
シャドウタワー を構成する7つの世界のなかで、もっとも広大な面積を誇る地属界。出現するクリーチャーも人間界のそれとは比べものにならないほど強い。気を引き締めていこう。

腐養窟には、あちこちに樽が置いてある。壊れていたり倒れていたりいろいろだが、調べるとアイテムを入手できることがある。樽を見つけたらしっかりチェックすること。

ⓐの場所にいるリトルウォリアーと、ⓔの場所にいるルルフォンは友好的なクリーチャーなので、倒さずに会話をしよう。

▲リトルウォリアーを倒しても、イベントボタンを押せば鍵は入手できる。

▲鍵を使ってⓔの部屋へ。ルルフォンというクリーチャーから頼みごとをされる。



地属界・毒床窟

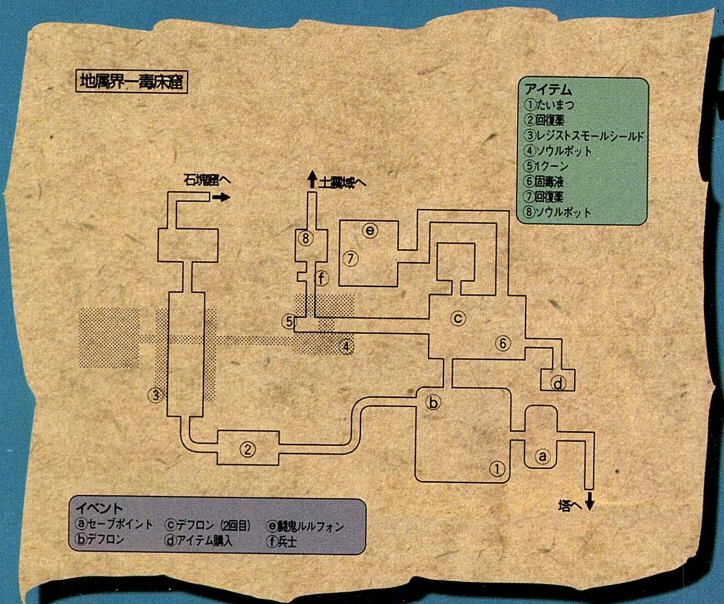
毒床窟には、その名のとおり床一面が毒で覆われた通路がある。ここを通るときは固毒液を使えば、毒のダメージを受けずに歩くことができる。固毒液を持っていない場合は、回復薬を使いながら強行突破するしかないだろう。

ⓒの場所にいるデフロンを倒すと、妖精の棺を落とす。これをⓔの場所で使えば、指輪を入手できる。

◀こいつがデフロン。命乞いしてくるが、かまわず倒そう。

Check! 毒が消える!?

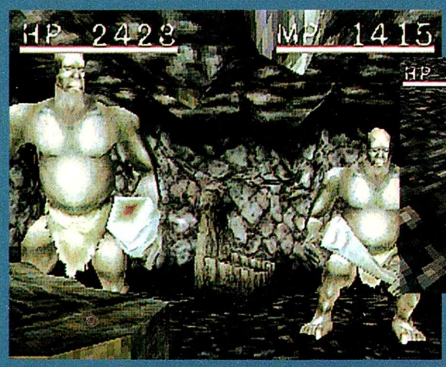
毒床窟にある、毒に覆われた通路。実はこの通路から毒を消すことが可能。方法は簡単。天井からぶら下がっているハングデッドをすべて倒せばいいのだ。ただし、通常の武器ではリーチが足りない。魔法か弓矢で攻撃しよう。



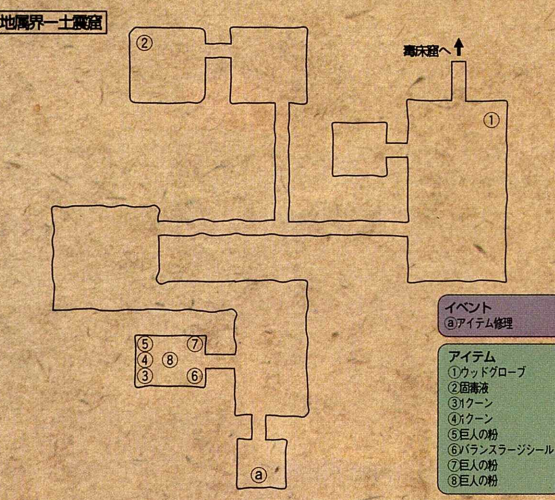
地属界・土震窟

毒床窟で岩につぶされそうになっている騎士（毒床窟マップⓕ）を助けると土震窟に来ることができる。左側の壁にあるレリーフに剣を刺せばOKだ。ただしレリーフに刺した剣は回収不能。

土震窟にはイベントも用意されていないし、ボスもいない。しかし、ここの敵を倒すと指輪や強力な武器などの稀少品を落とすことがある。入手できれば、この先の戦いが楽になる。



◀▲土震窟に巣くうクリーチャーは強敵ぞろい。油断してるとあっという間にやられてしまう。



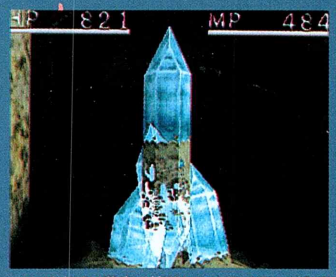
地属界・石塊窟

石塊窟では、スタートしてすぐ縦穴に跳び込むことになる。もし、腐養窟、毒床窟、土震窟でやり残していることがあるなら、先にすませておこう。しばらくは戻ってくることができないからだ。

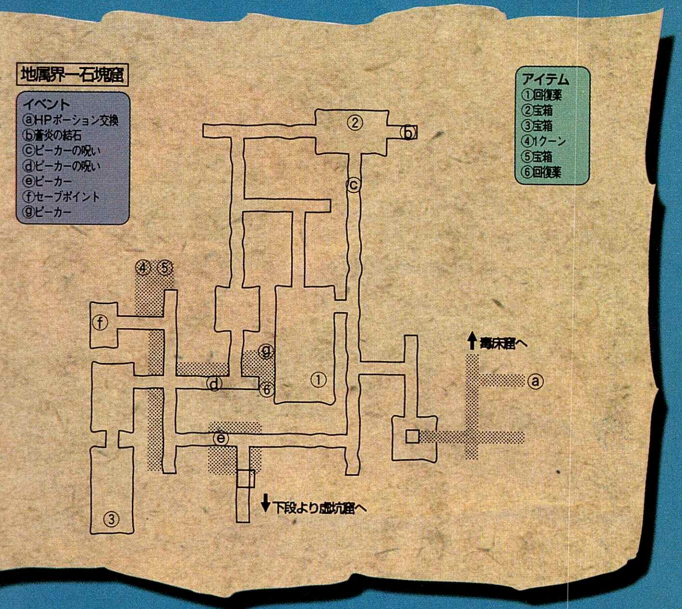
このエリアでやっかいなのは、ⓒ地点もしくはⓓ地点に出現するピーカー。プレイヤーに呪いをかけたあと、逃げていってしまう。これを防ぐには、ⓒ・ⓓ地点に行く前にⓔ地点に行けばいい。そうすればピーカーは地面に穴を掘って下の階へ行ってしまうため、安心して探索ができる。

◀呪いをかけて去っていくピーカー。見つけたら問答無用で倒そう！

▶ピーカーを倒すと、かなり高い確率で指輪を落としていく。必ず入手しよう！



▲ｂ地点では蒼炎の結石というアイテムが入手できる。虚坑窟で使用可能なアイテムだ。

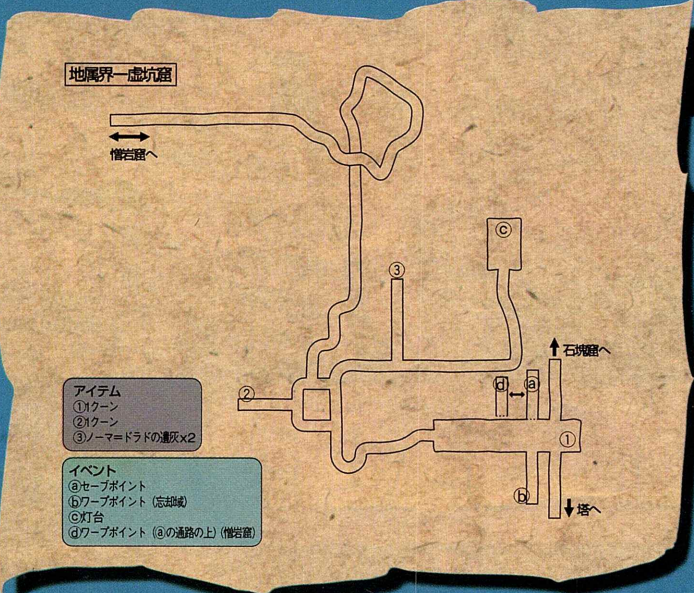


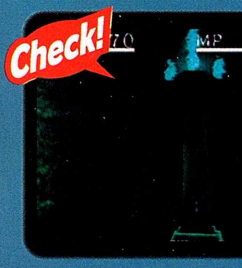
地属界・虚坑窟

このエリアがスタートしてすぐ正面にある通路を進めば、第三の世界・火炎界に行くことができる。しかし、その前に憎岩窟にいる地属界のボスを倒す必要がある。

洞窟を右へ進んでいくと、憎岩窟へと続くせまい通路に出る。かなりの数の敵が出現するが、ここで剣や斧を使って戦うと、足を踏み外して即死する可能性が高い。弓矢や魔法を使って、遠距離から攻撃しよう。どちらも持っていない、という人は、どこかで入手するまでここの場所には来ないほうがいいだろう。

ｂ地点にあるワープポイントを使えば、人間界の忘却域まで戻ることができる。人間界・地属界でやり残したことがある人は、このワープポイントを使おう。





蒼炎の結石を使うと……

虚坑窟のｃ地点には、灯台のような彫刻がある。ここで蒼炎の結石（石塊窟ｂ地点で入手可能）を使うと、地属界全体が明るくなる。遠くの敵・アイテムが見えるようになるため、探索が楽になるだろう。蒼炎の結石を使ったのに視界が明るくならない、という人は装備品を確認しよう。暗闇状態になるアイテムを装備している恐れがある。

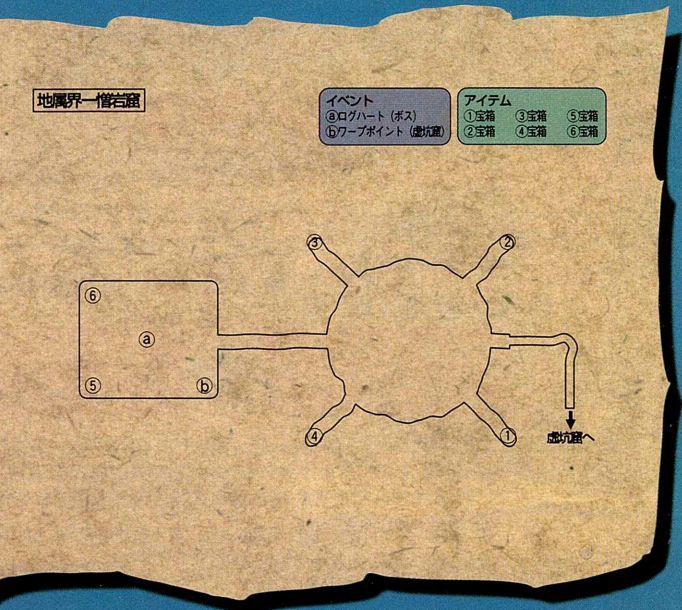
地属界・憎岩窟

地属界のボスが待つエリア・憎岩窟。ボスだけでなく、それをとりまくハイガードもかなり手強い。心してかかるように。

憎岩窟にある宝箱からは、強力な防具を入手することができる。ただし、もしすでにそのアイテムを入手していた場合（敵を倒したときにアイテムとして出現していた場合）、宝箱は空になっている。これは「同じアイテムは存在しない」という本作のシステムのためだ。敵からアイテムを入手すると、アイテムがダブらないように、本来そのアイテムが落ちているはずの場所から削除されるのだ。もし、マップ上に落ちているはずのアイテムが落ちていないなら、すでにそのアイテムは入手しているということになる。

地属界のボス・ログハード

ログハートと戦う前に、まわりにいるハイガードを全員倒しておこう。ログハートは金縛りの魔法を使ってくるので、解痺酒が必要だ。戦闘中は常に背後をとるように移動すること。倒さなくても下の世界にいくことは可能だが、各世界にいるボス（人間界は除く）を全員倒さないと、最下層にいるラスボスの部屋の扉が開かない。



チョロQマリン

Qボート™

PlayStation

ゆけ！Qボート！遥か水平線の彼方まで！！

勝利の錨(いかり)をあげろ！！

「チョロQマリンQボート」初回生産分にはキャプテンQ(キュ)ックの財宝『幻の銀ぴかメダル』を店頭にて、プレゼント！

※幻の銀ぴかメダルのプレゼントは、なくなり次第、終了とさせていただきます。

海洋バトルレース！だから、海上レースにはとどまらない!?
潜水艦による海中バトルレースで、相手を上や下から追い抜け!!

古今東西、140種類以上の船舶が登場!!
君は、すべてのQボートをゲット出来るか!?

コースに隠された謎の石碑！
宝探しは男のロマン！

多彩なミッションをクリアして
海難事故を未然に防げ！

NOW ON SALE

価格￥5,800(税別)●価格は希望小売価格です。

●バトルレースゲーム●プレイ人数：1～2人●メモリーカード対応(2ブロック使用)●アナログコントローラ対応

センキュー キャンペーン！

シークレットナンバーを送ろう！当たる!! もらえる!!!
色々なオリジナル「Qボート サマーグッズ」が合計1009名様に！

●キャンペーン期間● 1998年7月1日～9月30日(当日消印有効)

●応募要項●

シークレットナンバー1
登場艦船140隻＋α全てを集めた時に表示される。

＋(プラス)

シークレットナンバー2
全てのミッションをAランクでクリアすると表示される。

＋(プラス)

背ラベルのバーコード表記部分を切り取る。

→ いそいでポストへ！

この2つのシークレットナンバーと、背ラベルのバーコードを切り取り、官製はがきに貼り、お名前・年齢・性別・住所・電話番号・右のQボートサマーグッズの中からご希望賞品名・Qボートに対するご意見・今後、チョロQシリーズに要望されることをお書き添えの上、下記にお送りください。

●お送り先● 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 株式会社タカラ CS事業部「Qボートセンキューキャンペーン係」

Qボートサマーグッズ賞品

- Qボート Tシャツ(フリーサイズ)
- キャプテン帽
- セーラー帽
- Qボートバンダナ
- 波乗りQボード

あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16

©TAKARA CO., LTD. 1998

●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

タカラの商品はこども育品券でデパート・スーパー・玩具店で販売しております。

TAKARA®

今月の超注目ソフトはこれだ!!

ハイパーレビュー HYPER REVIEW

6月18日～7月9日発売予定

発売直後&直前の最新ソフトを徹底レビュー!

『ダブルキャスト』『XI[sái]』『DIABLO』『シャドウタワー』ほか、今月も24タイトルを徹底レビュー!! 気になるあのタイトルの評価はいかに!?

今月レビューしている24タイトル

- ■ダブルキャスト
- ■XI [sái]
- ■DIABLO
- ■シャドウタワー
- ■アナザー・メモリーズ
- ■'98甲子園
- ■クライシスビート
- ■コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ!～
- ■テーマホスピタル
- ■東京魔人学園剣風帖
- ■コロニー ウォーズ
- ■スーパーアドベンチャーロックマン
- ■チョロQマリン Qボート
- ■電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!
- ■ハローキティのCube de Cute
- ■爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～
- ■ヒロインドリーム2
- ■まわってムーチョ!
- ■リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
- ■ソルディバイド
- ■夜想曲
- ■お嬢様特急
- ■b.l.u.e. Legend of water
- ■ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～

レビュアー

※レビュアー名は五十音順です

高橋祐介
「DB2」単行本制作真っ最中。疲れた心を「ソルディバイド」「アジト2」で癒す。悲喜こもごも。

とみさわ昭仁
最近、ゲーセンに行くことも少なくなりましたが、たまに行けばやるのは「中国龍3」。あたしって……。

阿部美香
某新作発表会で私の〝吉田豊〟に遭遇。今度は2ショット写真をゲット。馬ゲーライターやってて よかった。

奥山ともかず
よく聞かれるんですが、ふだん遊ぶソフトは全部きちんと自費で購入してます。財布は軽く棚はいっぱいです。

竹石和幸
ゲームは第一印象、見た目で評価。最近は、カッコイイシーンやカワイイギャルに比較的弱くなっている。

野本由起
実はアクションゲームがけっこう好きだということが判明（ヘタだけど）。「クレイマン2」が楽しみです。

井上文博
最近ちょっと疲れぎみ。そんなわたしが今月オススメする漫画は伊藤潤二氏の「うずまき」。読んでみてね。

加川 良
マシンと容量の進歩につくり手側は追いついてないすよね。珠玉の小作品みたいなの出てきませんかしらん。

武田宗典
新東京サーキットでカートにはねられる。足首を捻挫し、ポケットの中の携帯電話は大破。アイタタタタ…。

藤井 浩
「UO」再開。久しぶりに訪れたブリタニアは、ますます魔法使いに厳しくなっていた。さあ内職内職。

植竹貴史
「ヒロインドリーム2」も「やるドラ」も達成率表示があるのでついついプレイ。1ゲームが短いのも要因?

熊田 亮
最近「ポカンですよ」を購入。久々に見る大巨人や逆転王に、思わず目頭が熱くなったり、ならなかったり。

玉利 越
マルチエンディングってのは何度も楽しめるからいいんじゃない。俺だけの結末を見つけたいだけなんだ。

政綱大介
これが出る頃には28日のレースは終了しているはず。只今シリーズランキングは不本意ながら9位。トホホ。

岡安 学
アンソロジーのCMで熱唱した岡村編集長の美声は必聴■インターネットのゲーム業界残酷物語が面白い。

高野美加
雨がジトジト、梅雨って嫌ね。この季節はゲームに限るよ。でも今年はサッカーでしょ、がんばれにっぽん。

とだひでみ
「クロノア」に真のエンディングがあると聞き仰天。それでも担当か。「いたスト」発売を待ち望むこのごろ。

10～1 客観評価　A～C 主観評価

●客観評価はゲームの完成度を、主観評価は各レビュアーの個人的好み（とても好き＝A、好き＝B、普通＝C）を基準に、すべて「マスター版」「マスター版に準ずるもの」をプレイしています。

ダブルキャスト

●SCE ●やるドラ ●発売中 ●価格¥4,800（2枚組）

「やるドラマ」をコンセプトに、プレイヤーが主人公になりかわり、選択肢を選びながらフルボイス、フルアニメの物語を進めていく、新感覚アドベンチャー風ドラマ第1弾。ある日出会った記憶喪失の少女、赤坂美月を主演にした映画研究部の作品撮影の中で美月の謎が明らかに……。デュアルショック振動機能に対応。

絶対おすすめ! 個人的には限りなく満点に近い

9 A

期待以上のでき。プレイ感覚はサウンドノベル系だが、セーブ、フラグ立て、達成率などのシステムがしっかりしており、その点ではSFCの名作『かまいたちの夜』すらも完全に陵駕./ 複数回プレイの楽しみ（分岐増加、別ストーリー出現など）も用意されており、これで4800円なんて安すぎ。迷っているなら買ってみて損はしないだろう（後藤圭二氏のファンは絶対買っとけ）。……と、ここまで書いておいて点数が9なのはシナリオの文章、言いまわしが一部不自然だったため。本当に惜しい。次作での改善を切に願う。（植竹）

ゲームシーンの最先端を爆走しまくり

8 B

いくら伏線があっても、後半のノリの急変はシナリオ的には減点対象。が、SCEの態度やシーンの状況まで考慮すれば痛快でもある。で、9点か10点つけたい気もするのだが、残念なことに前半の選択肢の〝正解〟が強引過ぎる。何度も楽しめるのはいいが、何度もプレイすることを前提につくられているのは、忙しい身としてはかなりイヤ。せっかく「短時間で楽しめる」のに。ヒマな人はうれしいの? しかし、まるごとアニメな映像をはじめ、様々な意味で最先端の〝ゲーム〟なので、ぜひ自分の目で確かめてほしい。（玉利）

洗練されたビジュアル演出は全方位ユーザー向け

9 A

体験版のときはただの疑似OVAかと思っていたが、けっこうゲームらしかったので驚いた。途中から〝サスペンス劇場〟化するシナリオはB級感丸出しでオイオイ頼むよ、ですが、完成度の高いツボを押さえたアニメーション演出と演技力ある声優のパフォーマンスはポイント高し。基本的にはデジタルコミックだけど、ゲーム好きじゃないユーザー（含アニメファン）にもプレイをおすすめしたい。ゲーマーはイベント達成率とエンディング数倍増を目指してリピートしたくなるし全方位外交可能なソフト。洗練度も高い。（阿部）

© 1998 Sony Computer Entertainment Inc.

XI [sái]

●SCE ●アクションパズルゲーム ●発売中 ●価格¥4,800(マルチタップ対応)

AQUIを操作しダイス同士の目の数を合わせ消滅(パニッシュ)させていくアクションパズル。ダイスをひたすら消すTRIAL、2キャラで「目の権利」を取り合うBATTLE、最大5人参加可能でパニッシュした目の数で相手にダメージを与えるWARS、規定手数内でダイスを消すPUZZLEなどゲームモードは4種類。

あらためて知る、2の裏は5なんだよぉ〜(笑)

あの『I.Q.』に似ている。しかし、似て非なるものなり。キャラクターが、ダイスに乗ってダイスを転がすしぐさが可愛く、かつ、ハード。エンドレスモードは、まさに地獄です。パズルなのに、熱くさせられてしまう。ルールもシンプルで絶対ハマルこと間違いなし。頭脳と体力と反射神経がものを言う。バトルモードは、体力の奪い合いが鋭い。ダイスに踏まれて、体力が減るなんて、アクションそのもの。そんなーって感じです。パズルゲームでは、テトリス以来のハマリぐあいになりそうです。中毒注意!! (高野)

9 A

あとづけ連鎖派でも頭脳派に勝てる!

パズル好きを自認する私ですが、頭が悪いので事前にガンガン連鎖を組み上げないといけないパズルは苦手。でも『XI』はあとづけ連鎖が可能なので、こんな私でも組み上げて連鎖をつくる頭脳派に十分対抗できるのです。それこそが『XI』の最大の魅力。通常のパズルゲームだと、組み上げ連鎖派が圧倒的に有利なのに、『XI』はあとづけ派組み上げ派どちらが有利というハンデはなし。このあたりのバランスがもう抜群なのです。プレイしてると頭がビリビリしてくる妙な没入感も最高。墓場まで持っていきたい1本。(野本)

10 A

パズル好きなヒマ人必携のサイコロゲーム

実は地味な内容なのだが、サイコロのパズル性をうまく利用していて面白い。偶発的に出現するブツ(サイコロ)をうまく転がして目を合わせるという、『テトリス』の要素と似ているせいもあってか、意外にもとっつきやすいのが○。『倉庫番』を思わせるパズルモードなどは、サイコロの奥深さが身にしみてわかるね。そうだな……単純というほど単純じゃないけど、複雑なことは一切ないから、オレみたいなパズル好きなヒマ人にはちょうどいいかも。ただ、操作がデリケートすぎ。もう少し大味でもよかったのでは。 (武田)

8 A

マウス対応だったらもっと良かったのになあ……

実はわたし、パソコンを持っていないのです。当然、この『ディアブロ』も未体験なのです。そんなわけで、一抹の不安と期待感を持ちながらプレイしたのですが、ロードの長さに参りました。聞くところによるとロードが長いのはパソコン版も同じということなので、しょうがないのかな? 肝心のゲーム自体のできはオーソドックスなRPGといったところ。ただ、操作性に難があるので、PSのコントローラで遊ぶのは少しツライかも。それといちばんの魅力である協力プレイが、ふたりまでしかできないのは残念です。 (井上)

6 A

DIABLO

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●RPG ●7月9日発売 ●価格¥5,800

パソコン版で大ヒットした通信対戦RPGを2P同時プレイ共闘対応でPSに移植。舞台は16階層からなるダンジョン。迷宮深層にいる悪鬼ディアブロ討伐を目指す。ダンジョンの構造はプレイごとに変化、膨大なアイテムを探し出す楽しみも。キャラクターデータを保存してほかのプレイヤーと一緒に遊ぶこともできる。

ネットワークRPGの火つけ役をPSで!

全体的に見て、移植のクオリティはかなり高いです。メッセージが全部日本語になって、どういうストーリーなのかもよくわかるし。また、海外ゲームの移植モノで、私がいつも気にしている操作方法に関しても、パソコンとPSの環境の違いを考えた、親切なつくりになっています。マップ切り替え時のロードの長さも、パソコン版とほぼ同じぐらい。ただ、画面の動きが少しぎこちないのが、少し気になるところ。あとはネットワークでの同時プレイができれば文句なしなんだけど、さすがにこれはムリな注文ですな。(とみさわ)

9 A

ネットにつながってなくても、面白いもんは面白い

パソコン版を知る者の中には、「ネットワークにつながらない『DIABLO』なんて『DIABLO』じゃない」という向きも多いだろう。だがそれはネット対戦という「なんとなくありがたそうなもの」に目を奪われ、この作品が持つ本質的な面白さを見失った者の意見である。ひたすら己を鍛え、迷宮をさまよい、レアアイテムを探すストイックなヨロコビ。『DIABLO』はスタンドアローンでも十分面白いのだ。ワタシはPS版をプレイして、ようやくそれに気づいた。そう、ワタシも「ネット」に呪縛されていたひとりなのだ。 (藤井)

9 A

シャドウタワー

●フロム・ソフトウェア ●RPG ●発売中 ●価格¥5,800

ヒット作 キングスフィールド のノウハウをいかした3Dダンジョン型RPG。経験値・レベルの概念がなく、敵を倒すと対応するパラメーターが上がるシステムを採用。傭兵ルース・ハーディがある日突然「闇」に飲み込まれたゼフターの町を救う使命を受けてダンジョンを探索する。アイテムを賭けてのVSモードあり。

苦痛とか生理的嫌悪感に忠実な秀作

相も変わらず無愛想。敵強いし、足踏みはずした途端に死ぬし、武器壊れるしで、ゲーム初心者は投げ出すこと必至。さらに加えて今回は、むやみやたらと"ダークゴシック"。まず最初にプレイヤーの踏み込むところが墓所。その後も牢屋とか、とにかくイヤな感じが続く。まさにコテコテ。好きな人には堪らないだろうけど、好きじゃない人も、別の意味で堪らない。こんなに"苦痛"とか"生理的嫌悪感"とかに忠実なゲームデザインは、はっきり言って希有。凄いことだと思うけど、オタク的閉塞感を感じるのは僕だけ? (宮)

8 B

闇のダンジョンで光明は見えるのだろうか?

とにかくゲームが難しい。その難しさが楽しさにつながっていると思うのだが、残念ながら軽々しく人にすすめられる類のゲームではなくなっている気がする。修理もままならず、漫然と戦っているとすぐ壊れてしまう装備。敵の特徴をつかむ前になすすべもなく殺されてしまう自分。と、「死んで覚えろ」的なゲームバランスがけっこうつらい。だが、それらを乗り越えたときにこのゲームはがぜん楽しくなってくる。コレクションの楽しみもそれからだろう。難易度とバランスで、ユーザーの間口を狭めるのは残念に思う。(奥山)

6 A

石と闇と怪物の洗礼にトリップしまくり。ヤバい!

いくつものミニダンジョンを塔でつなぐという構造のため、ゲームの進行がわかりやすい。ただしわかりやすいだけであって、ひとつひとつのミニダンジョンはやはり手強く、簡単に進めるわけではないことは明言しておく。「武器・防具には耐久力の概念があり、使っているうちにいつかは壊れる」「装備の修理は特定の場所でのみ可能」というふたつのルールに、「常に複数の装備を用意しておく」という対処法を思い付けないタイプの方は手を出してはいけない。本作の魅力は、人によっては毒ともなりうる劇薬である。 (高橋)

8 A

©1998 Sony Computer Entertainment Inc. Diablo is a trademark and Blizzard is a treademark of Davidson & Associates,inc. All rights reserved. ©1996,1998 Blizzard Entertainment. ©1998 From Software Inc.

アナザー・メモリーズ

●イースリースタッフ ●アドベンチャー
●発売中 ●価格¥5,800

ゲームは育成とイベントハートからなるファンタジー学園ラブコメ。戦闘はカードバトル。

なんかこう、微妙なソフトです。まず第一に少女マンガのようなグラフィックに驚きました。で、そのホンワカした雰囲気から女の子向きにつくってあるかと思いきや、女の子と仲良くするのが目的だったりして、妙な感じ。だれを対象にしてるのかイマイチ読めないんですよね。戦闘シーンはカードバトルなので、お手軽な印象。全体を通してのできは悪くはないので、冒険するのもいいかも。（井上）

7 C

これだけ絵の好き嫌いが分かれそうなソフトもちょっと珍しいかも。でも、この少女マンガチックな絵が大丈夫な人ならけっこう楽しめるんじゃないかな。基本的なシステムやノリは『ウィザーズハーモニー』とほぼ同じなので、こちらのファンの方にもオススメです。ゲーム自体は坦々と進んで行くんだけど、なかなか止めどきがわからない妙な面白さがあるんですよね。隠れた名作かも!?（熊田）

7 B

ここしばらく個人的にキャンペーンを張っている「なんでもポリゴンでいいの？」。このソフト、情景やインプレイまでの雰囲気づくりはいいと思う。しかし、ボールが動くやいなや、自分はプレイヤーなのか観客なのかカメラマンなのかわからなくなってしまう。躍動感が希薄である。デモに登場する選手の汗が、ゲームプレイ中では感じられないのだ。期待が大きかっただけに残念。（加川）

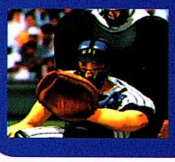
4 C

機能的には充実しており、校歌作ったり、ユニフォームをデザインしたりと、プレイヤーのワガママにも対応しているところは好感が持てる。けどね、肝心の野球ゲームの方にツライものがある。カメラワークに気を配っているのはわかるけど、全体を把握する情報が少ない。あと守備のレスポンスが悪いね。操作ミスと勘違いしちゃうよ。実況はクールな加藤さんのコメントが愉快でいい。（武田）

5 B

'98甲子園

●魔法 ●高校野球シミュレーション
●発売中 ●価格¥5,800



全国4129高校が登場する人気野球SLGシリーズ最新作。選手・校歌・校旗のエディット機能も充実。

クライシスビート

●バンダイ ●格闘アクション
●発売中 ●価格¥5,800

ふたり協力プレイも可能な3D格闘アクション。簡便な操作、凝ったステージ演出が魅力。

遊びやすく、わかりやすいシステムは気に入った。ストーリーや演出が稚拙でキャラの動きもイマイチだが、ホイホイ先に進めるのでついつい遊んでしまう。ゲーム全体にそこはかとなく流れるマヌケ感も、そういうものとして受け取れば心地よい。もっとしっかりつくり込めば、そうといい作品に仕上がったような気がしてならない。いとこの子供に遊ばせるには最高の1本。（とだ）

6 B

低年齢層をターゲットにしていることを考えるとわからなくもないが、そこそこゲームを知っている者がプレイすると物足りなさを感じるなあ。操作法がシンプルなのはいいんだけど、ゲームの進行もシンプル（笑）。てっきりプレイヤーが自由にマップ上を動き回れるのかと思ったら、敵を倒しきらないと進めなかったり、その敵もワンパターンだし。もう少し演出面で工夫が欲しいな。（政綱）

5 C

全体的なイメージとしては浅い。監督の仕事ってこんな感じ？　と疑問を抱いてしまう。選手育成にしても、試合の指示にしても、やれることは限られている。作戦やフォーメーションにしてもそれほど差があるとも思えない。結局のところ、選手同士や選手と作戦、フォーメーションなどの相性を模索するだけ。またかりにもJリーガーなんだから序盤でも1試合をプレイしきる体力はほしい。（岡安）

3 C

思い切って経営的な要素を省略して、育成の部分に力を入れたあたりは評価したい。お金が絡むと、とたんにゲームが難しくなった気がするのは僕だけだろうか？　また、選手と選手、監督と選手、戦術と選手など、それぞれの間に〝相性〟という新しい要素を取り入れたことで、チームプレイの重要性を表現しているのも見逃せない。が、実際のプレイで実感するのは難しい。残念。（竹石）

6 B

コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ！～

●アクセラ ●プロサッカーチーム 育成シミュレーションゲーム
●発売中 ●価格¥5,800

18のJリーグチームから1チームを選び世界最強を目指す育成SLG。登場Jリーガーはすべて実名。

テーマホスピタル

●エレクトロニック・アーツ・スクウェア ●経営シミュレーション
●発売中 ●価格¥5,800

テーマパーク のシステムを継承した病院経営SLG。謎の奇病、珍病患者の治療に励もう。

経営シミュレーション『テーマパーク』シリーズ。このシリーズって一見『シム』や『タワー』のようにまともなシミュレーションって感じがするんだけど、笑える要素がふんだんに盛り込まれていて全体的に軽くしているのがいいね。〝鼻毛ぼうぼう病〟など名前で笑えるものが用意されていたり、患者が死んだりしても「あらら」程度ですむ感じ。ゲーム性はしっかりしているのでそこは安心。（岡安）

7 A

変な病気はいっぱい出るわ、従業員（医者や看護婦ね）は不マジメだわ、かなりエキセントリックなゲームではある。しかしそこばかり見ていると、本作が実はしごく真っ当な経営SLGであるという「本質」を見失うことになる。様々な要素をハンドルしながら病院を切り盛りしていく醍醐味は、むしろ「王道」と言ってもよい。随所に見られるブラックなセンスはあくまで「味つけ」なのだ。（藤井）

9 A

学園モノのADVかと思って始めたら、実はSLGでした。ゲームが始まってしばらくは登場キャラとの会話シーンが続き、そこでの会話の進め方によってそのキャラクターが仲間になったり、ならなかったりするのが面白いところ。要所で行なわれるひと昔前のSLG風の戦闘画面が、イマイチ迫力に欠けるのが惜しい。2枚組ですが、前半マッタリ気味なのがいただけませんなぁ。（井上）

6 C

オープニングとか、CGだけを見てるとシリアス路線の学園怪奇モノかと思ったんだが、プレイしてみるとちょっと拍子抜け。一瞬、俺の嫌いな恋愛シミュレーションかと思ったよ。アドベンチャー部分はこれまでにない画期的なシステムのおかげでよくできると言えるが、間に入るシミュレーションパートは必要なのか？　俺はいらんと思う。もしくはリアルタイムバトルにするとかね。（政綱）

5 C

東京魔人学園剣風帖

●アスミック・エース エンタテインメント ●学園伝奇アドベンチャー
●発売中 ●価格¥5,800（2枚組）

都立真神学園の奇怪な事件の謎を追う。戦闘はSLG。プレイヤーの感情を入力する新システム採用。

©1998 Starlight Marry/イースリースタッフ ©1998 魔法株式会社 © BANDAI 1998 ©1998 AXELA ©1998 空想科学 ©1996 JFA ©1998 Bullfrog Productions,Ltd.

コロニー ウォーズ

●アートディンク ●3Dシューティング
●発売中 ●価格¥6,800(2枚組)

宇宙空間での全方向移動可能な3Dシューティング。ストーリーはマルチシナリオ制。武器も豊富。

慣性移動がなく、宇宙空間なのに前進ボタンを押していないと止まってしまうのがすごく気になる。ミッションのバリエーションや戦闘中に飛び交う通信はなかなか楽しく、戦争している一場面にいる気にさせてくれる。ゲームオーバーがなくミッション分岐していくのも面白い。ただ、クリア方法がわかりにくい面があるのが難。シューティングの爽快感を得るにはちょっと練習が必要。 (奥山)

6 B

ひとつひとつの設定が異様に丁寧。ストーリーだけでも楽しめた。ゲーム自体も超本格派。自機の攻撃バリエーションに、バリアを破るためのレーザーとか、電子制御系へダメージを与える光線など、単にバカスカ撃ち込むんじゃなく、目的に応じた最善の攻撃を求められる。この辺、非常に複雑なんだが、使い分けができるようになると、俄然おもしろくなってくる。スルメ系のゲームだ。 (竹石)

7 A

スーパーアドベンチャーロックマン

●カプコン ●アドベンチャームービー
●発売中 ●価格¥5,800(3枚組)

ロックマンを主人公にした全編アニメーションによる3編のオリジナルシナリオが楽しめる。

最初の『ロックマン』しかプレイしたことがない私。なので、往年のボスキャラが出てきても感動はない。しかし、個性的なキャラクターが『タイムボカン』シリーズを彷彿させる。ムービー中に、画面にウインカーが出る機能は、制作者サイドの「ムービーを一生懸命見なさい」的努力が滲み出ていた。でも、どうせならストーリーにもっと力を入れてほしかったな、キャラはいいんだから…。(高野)

6 B

ゲームをしている時間より、アニメーションを見ている時間のほうが圧倒的に長いですね。それだけに、アニメ部分のつくり自体は丁寧。ただゲームの部分はというと、単純な作業の繰り返しになってしまってちょっと工夫が足りない感じ。アクションゲームの『ロックマン』シリーズのようにドキドキするような仕掛けがもっとたくさんあれば、ずいぶん違った感じになったと思うんですけど……。 (熊田)

6 C

チョロQマリンQボート

●タカラ ●バトルレース
●発売中 ●価格¥5,800

武器を搭載したQボート同士のバトルレースを楽しむ チョロQ 最新作。対戦モードも充実。

砲弾やアイテムで敵を邪魔をする感覚は『マリオカート』に近く、楽しく遊べる。ただ、船の操舵はコツがいるので、ある程度ゲーム慣れした人向け。それでも〝チョロQテイスト〟は残っているから、シリーズファンならすぐに慣れるさ。1Pプレイのコレクションもハマるし、リプレイもカメラワークが多彩でいい感じ。惜しいのは、2P対戦のリプレイがないこと。ロードも少し長いか。(武田)

8 A

単なる『チョロQ』シリーズの翻案ものではなくきちんとラインナップの1作品としてできあがっているのが嬉しい。コース入賞でクリアしていく楽しみと、Qボート集めの楽しさはシリーズならではのもの。さらに、レースとは違う、ミニゲームのようなミッションと、宝探しがまた楽しい。クルマと違って、戦闘ありで、船体によって性能もすべて違って新鮮。夏向けソフトはこれでOKか? (奥山)

6 A

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!

●メディアワークス ●落ちゲー作成ソフト
●発売中 ●価格¥5,800

人気声優のボイスや本格派グラフィックツールを搭載した落ちゲー作成ソフト。サンプルゲーム収録。

「簡単設定」で簡単にゲームをつくれるが、できたゲームを遊ぶという意味でも、創作意欲の充足としてもいまひとつ。本格的につくろうと思ったら『RPGツクール』などよりも難しい。ツリー構造が煩雑だし、キャラクターごとの攻撃パターンを決めようと思ったら、サンプルなどないので全部考えなくてはならない。かなり根性のある人向けだ。あと、ポリタンはポリゴンにしてほしい。(玉利)

6 B

どのようにくっついたら消えるのかとか、相手にどのような攻撃ができるのか、といった細かいところまで設定できるので、アイデア次第で新しい落ちものがつくれそう。自分で細かいメニューを選んでいくほかにも、質問形式の簡単設定というモードもあるので、初めてやるときでも、それほど混乱はないです。コンテストも開催されるようなので、これでゲームデザイナーを目指す手も。(とみさわ)

7 A

ハローキティの Cube de Cute

●カルチュア・パブリッシャーズ ●パズル
●発売中 ●価格¥4,800

キューブを操作して経路をつくりアイテムを集める、キティちゃんが主人公のアクションパズル。

要は『ぐっすんおよよ』のキティ版。キティちゃんのグラフィック満載で、可愛いことは可愛いんだけど、難易度はけっこう高め。アクションパズルといいつつも、アクション性はそれほど高くなく、思考力、瞬時の判断力が問われるタイプのゲームになってます。ちなみに落ちてくるブロックでキティを潰すと、キティが内臓をぶちまけて死ぬ、なんてことはありません。ちょっと残念。 (野本)

6 B

アクションパズルのゲーム性なのだが、けっこう具体的に「あれ」と「あれ」と「あれ」の融合かぁと思わせてしまうところが、もったいない。どのジャンルでも「とある類似」があるものだが、まず具体的な作品名を思わせるのか、それともその作品自体がまず確立していて派生的にほかの作品を連想させるのか、その順番でずいぶんとイメージはちがう。本作はどうやら前者のようだ。 (加川)

5 C

爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

●ヒューマン ●アートトラック3Dレース
●発売中 ●価格¥5,800

荷物を運んで得た収入でアートトラックをグレードアップ。簡単操作で楽しめる個性派レースゲーム。

これは面白い! まさにトラック野郎のイメージそのまま。硬派なトラッカーに喧嘩と演歌。そしてあのハデなトラックを、自分の好みにデコレーションできる。運送シーンはライバルトラッカーとの争い。自称一番星同士が激しい意地の張り合いを見せる。ここでは語り尽くせぬほど魅力に溢れた愛すべきバカゲー。おれは買う。やや不満点もあるが、それを解消した続編にも期待したい。 (とだ)

9 A

しっかりとつくられている。私はそうとう好きである。ここまで「あるテーマ」を追求し、そして全体の雰囲気をコーディネートしてある作品は、最近久しいと思うぞ。レースシーンの、ライバルのスリップについてギューンと加速して一気に車線変更! というシーンでは、中央高速で横の大型デコトラに追い抜かれるとき吸い込まれそうになった怖い記憶が蘇る。万人向けではないが秀作。 (加川)

7 A

©HUMAN 1998 Published by ARTDINK under license from PSYGNOSIS LIMITED.© 1997 PSYGNOSIS LIMITED. ©CAPCOM CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD.1998 ©Media Works.Inc イラスト/岩崎さとみ©'76,'89,'93,'96,'98,SANRIO ©1998 CULTURE PUBLISHERS

ヒロインドリーム2

●マップジャパン ●ヒロイン育成シミュレーション
●発売中 ●価格¥6,800

芸能学校でオーディションデビューを目指すヒロイン候補を育成する人気シリーズ第2弾。

2回目以降は全然そんなことはないのだが、とにかくファーストプレイのテンポが悪すぎ。元凶はすべて「調査」。プレイヤーが前作同様占い師だったら……。あとマップのやや歩きづらい点も目立った。それ以外はエピソードが多く、何度でも楽しめ、グラフィックも美麗。う~ん、つくづくもったいない。2回以上クリアしない人は手を出さないほうがいいかも。やり込む人ならおすすめ。 (植竹)

6 A

すでに育成SLGというシステム自体、よほどの新機軸でもない限り古く感じてしまう。特に『やるドラ』をやったあとでは……。一時期見かけた「育成風デジコミ」でもないし、スペシャリストのシステムも新鮮ではないし、探偵を装って物探しを引き受ける要素は蛇足。2回目に省略されるなら、最初から入れないでほしい。まあ、ディレクターのおねーちゃんたちがいい女でうれしいかな。 (玉利)

6 B

プレイ前は『クインティ』のような画期的なシステムを想像していたんだけど、いろんなトラップ要素や敵を盛り込みすぎ&マップ構成が単調で、「回転する道」というアイデアをいかしきれていないのは残念。そこそこ遊べるソフトにはなっているけど、それ以上のインパクトが感じられないので、可もなく不可もなく、という印象。ステージ最後のボスキャラ対決は達成感あっていいかも。(阿部)

6 C

パズル的思考を必要とするアクションゲーム。このジャンルの作品は独自のルールがウリなわけだが、このルールは斬新なだけでなく、なるべく理解しやすいものでなければならないと思う。本作はパネルをくるくる回転させてルートを組み替えて敵をいなすというあたりに独自性を認めるが、マイキャラのアクションがわかりづらく状況が判断しにくい。ライトユーザーにはチト辛いかも。 (竹石)

5 C

まわってムーチョ!

●東北新社 ●回転パネルアクション
●発売中 ●価格¥5,800

道のパネルを回転させてつなぎトラップや敵を避けながらアイテムを集めていく。対戦モードあり。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

●SNK ●格闘アクション
●発売中 ●価格¥6,800(限定版¥5,800)

アーケードの人気作を移植。PS版のみの新システム、追加モード搭載。総勢21人のキャラが登場。

アーケードの『リアルバウト~』はやり込んでいないので細かい差異はわからないが、数々の移植版とは比べものにならないほどいいでき。サバイバルモード以外は難度も低めだし(難易度調整も細かくできるのが嬉しい)、今までのシリーズを知らない人にもおすすめ。ただ個人的に不満なのはストーリー性が全くといっていいほどないこと。エンディングもほとんど使いまわしなのが悲しすぎ。 (植竹)

7 C

まさに最強の『餓狼伝説』。これまでのシリーズのいいとこどりで、ムダなところはシェイプアップされている。特に、コマンドの簡易化で初心者でも遊びやすくなった点は○。しかも、ファイナルインパクトやテクニカルライズなど、やり込み要素も入っているので、上級者でも飽きずに遊べる。ただ、クイックアプローチは、避け攻撃と当て身投げの存在を薄くした気がするが。 (岡安)

7 B

剣と魔法をシステムに取り込み、行き詰まり感の強いシューティングに変化を与えた意欲作と言える。ゲーム展開もスローペースなので、この世界観だけに惹かれた、というプレイヤーでもそれなりに遊べる。が、システムがアイデア先行になりすぎた観は否めず、シューティングならではの爽快感はほぼ皆無になってしまっている。残念だ。正統派が好きな人にはおすすめしない。 (とだ)

5 A

魔法の演出など、グラフィックは完全移植とはいかなかったが、プレイの感覚はまさに本物。敵の攻撃をかいくぐりつつ敵をばたばたと斬り倒せば、気分はもうエルリック。連続斬りは敵の攻撃をかわしにくい、魔法は強力だが何回も使用できないなど、攻撃方法ごとの有利不利が絶妙で、単調なプレイとは無縁である。上達する楽しさを知っている方なら、このゲームの魅力を理解できるはず。(高橋)

9 A

ソルディバイド

●アトラス ●アクションシューティング
●7月2日発売 ●価格¥5,800

業務用横スクロールアクションの完全移植版。異なる能力のキャラを操り武器と多彩な魔法で攻撃。

夜想曲

●パック・イン・ソフト ●サウンドノベル
●7月上旬発売予定 ●価格¥5,800

赤川次郎原作のサスペンスミステリー。3D音響と美麗なビジュアル演出が想像力をかきたてる。

シビアすぎるよ、コレ。ちょっと選択肢を間違えただけで、バッドエンドへまっしぐら。なかなか次の話に進めなくてフラストレーションが溜まりました。しかもひとつひとつの選択肢の意味が薄く、どの行動がいけなかったのか、全く思い当たる節がない。原作を読んで、ストーリーはわかっているのに先に進めないとは……。ホラーというよりサスペンス仕立てなので怖さもいまひとつ。 (野本)

5 C

プレイしてまずよぎったのは「安い」という単語。物語の安さは原作が原作なので仕方ないが(ライトノベルのすべてが「安い」とは思わないけど)、随所に挿入される「ぴろり~ん」というジングルや、とってつけたようなデュアルショックの振動などあらゆる要素が本作の価格破壊を加速させる方向に働いている。もう激安。せめて任意の場所にしおりを挟める機能くらいつけてください。(藤井)

2 C

アニメ絵というより少女マンガ風のグラフィックが新鮮でいい。止め絵ながらキャラクターの動きが見える演出も秀逸。ただ、ユーザーを列車の中に投げ出して"さぁ、イベントを見つけなさい"というつくりは、かなりギャルゲー上級者向きじゃない? 車掌から得られる以外のヒントがもっとほしい。ちょっとオヤジ風の内容がキャッチーじゃないけど、ミニゲームのできはバツグンです。 (阿部)

8 A

日本列島を縦断する特別列車にひとりで乗るような子がワケありでないワケがない。明るく爽やかな路線ではあるけど、ただそれだけには終わらないキャラクター造形はなかなか。ただ、思いつめ系の娘が多くて、デートの時間帯をうまくずらして……的なかけひきが心情的にしにくい(笑)。システムも浮気しにくく構築されているようで、あちこち手を出したい人には不向き。って僕だけか? (高橋)

7 B

お嬢様特急

●メディアワークス ●恋愛アドベンチャー
●7月下旬発売予定 ●価格¥6,800(2枚組)

寝台特急ヴェガに乗り込む主人公が女の子と知り合いながら全国を旅する。観光地ではデートも。

© MAP JAPAN CO.,LTD © 東北新社・INNER BRAIN © 1998 東北新社 © SNK CORPORATION 1996 1998 © 赤川次郎/Victor Interactive Software Inc. © 19974,1998 PSYKYO,SALES BY ATRUS
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

b.l.u.e.Legend of water

●ハドソン ●海洋アドベンチャー
●7月9日発売 ●価格¥5,800

主人公マイアがイルカのルカと共に南海の神殿遺跡の謎に迫るアクションADV。エアーシステム採用。

海やイルカの好きな人には、ぜひプレイしてほしいなぁ。海中の色や波の音、そしてあの独特の浮遊感。そんな「演出」の部分がとても丁寧につくり込んであるのでただ気まぐれに泳ぎまわっているだけでもかなり楽しいです。ゲームのメインはあくまでも謎解きだし、場面によってはかなりスリリングな箇所もあるんだけど、どこかのんびりした雰囲気が漂う不思議なゲームです。僕は購入決定。（熊田）

9 A

ダイバーの私としては、海&イルカってだけでも、このゲームはおいしい。海の中では、思うように行動できないもどかしさも、よくいかされてると思う。謎解きの難易度もけっこう高く、エアー切れとの戦いは、ゾクゾクしちゃう。欲を言えば、後半の中だるみを解消してほしかった。同じ所を行ったり来たりがちとつらい。家でゆっくりと海を満喫しながらプレイしたいと思わせる秀作だ。（高野）

9 A

もう少し操作性がなんとかなってるかなあと期待したんだけど、そうでもなかった。基本的には前作の延長上の正統派続編。いろいろステージギミックとキャラクターを足して賑やかになってます。モノをつかんで投げる、つかんで投げるの繰り返しがこんなに面白いことだって気づいた開発陣は凄い。でもそこから次のステップが見えてこなかったのが残念だな、と。高望みだとは思いますが。（宮）

8 B

こういうシンプルなゲームは"アリ"だね。前作やってないから比較して云々とは言えないけど、ルールが単純でわかりやすいのは◎。操作も慣れればキャラを自在に操れるので気持ちよさも倍増。うまくなればなるほどストレートに楽しくなるゲーム。ただ、プレイ中に視点が拡大するのはちょっとやりにくさを感じたかな。ひとりで遊ぶのもいいけど、やっぱ多人数対戦がアツいね。（政綱）

7 B

ポイッターズポイント2 〜SODOMの陰謀〜

●コナミ ●アクション
●7月9日発売 ●価格¥5,800

相手にアイテムを投げつけてバトルするシリーズ第2弾。チーム戦が加わり、マップが3D化。

レビュアー全員による今月の注目度チェック

	阿部	井上	植竹	岡安	奥山	加川	熊田	高野	高橋	竹石	武田	玉利	とだ	とみさわ	野本	藤井	政綱	宮
ダブルキャスト	◎	◎	◎	△	△		○	◎	▲	○		○	△		○	△	▲	△
XI [sái]	◎	○	◎	△	○	○	▲	○		◎	◎	○	○	○	◎	◎	○	◎
DIABLO	△	◎	△		△	△	◎	△			○		○	◎	△	◎		
シャドウタワー	○	○	◎		◎		◎		◎	◎	△	○	○		△	○	▲	▲
アナザー・メモリーズ	▲	○					○											
'98甲子園						△			◎		▲							
クライシスビート							▲											
コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ！～	○	▲						▲		△			△					
テーマホスピタル	△	△		△	○			△			△	○	○			◎	▲	▲
東京魔人学園剣風帖		◎					△		▲						▲			
コロニー ウォーズ		△			○	△	○		◎			△					△	
スーパーアドベンチャーロックマン		▲					△		▲		△							
チョロQマリン Qボート	○	▲	○		△		▲	△		○	◎	○				△	△	△
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！			▲					▲				▲	▲	○	▲			
ハローキティのCute de Cute	▲	×		△		▲								▲	△			
爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～	◎	◎		△	▲		△		▲	○	◎	◎	◎	◎	◎	○	△	○
ヒロインドリーム2	△		◎									○						
まわってムーチョ！	▲																	○
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	△	△	○				○				△							
ソルディバイド		○		○	△		△		◎	△								
夜想曲		○	△				△	△							○			
お嬢様特急	▲		▲						▲			▲			▲			
b.l.u.e. Legend of water	△	○			○		◎	○		△								
ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～		△				△					▲	△	△			▲		○

総評

ワールドカップ開催で、日本中がサッカー一色（でもないか）。続々発売されるサッカーゲームも売れ行き好調とのことで、非常にめでたい。ただし。いつも、いろいろなところで言いまくってますが、サッカーゲームファンはぜひコナミの実況シリーズのNintendo64版を体験してほしい。最高峰。頂点。

さて、今月はSCEの話題作が2タイトル登場。まずアニメゲームファンや美少女ゲームファンらが大注目のやるドラシリーズ第1弾『ダブルキャスト』。そのテのゲームにはうるさい選りすぐりの本誌レビュアー3人が揃って高評価。ふだんはアニメゲームをやらない人も、ここは偏見を捨ててプレイする価値アリ。そしてTV-CMもお見事!! なパズルゲーム『XI[sái]』。編集部でも毎日必ず誰かがやっている。超おススメ。その他、ネットゲーム・ブームの火付け役『DIABLO』や、春のゲームショウで発表されて業界内人気ナンバーワン（!?）だった『爆走デコトラ伝説』、『キングスフィールド』ファン待望のフロム・ソフトウェアの新作『シャドウタワー』などなど、注目したい作品が目白押し。「ゲームが危ない」とか、したり顔で偉そうなことばかり言ってちゃいかんね。面白いソフトがこれからもドンドン出てくる。全然大丈夫じゃん、という6月です。『ナムコアンソロジー1』もよろしく。（岡村）

※"注目度チェック"はゲームプレイ後の感想ではなく、全員に行なったゲームプレイ前の注目度・期待度アンケートをまとめたものです。「◎」は"絶対注目!"、「○」は"そこそこ注目!"、「△」は"けっこういいかも?"、「▲」は"もしかしたら?"を表わしています。

©1998 HUDSON SOFT ©1997 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Auto Trader

Codemasters

3Dカーアクションゲーム

トカ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

TOURING CAR championship

OFFICIAL GAME OF THE RAC
BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

リアリティ、国際A級!! 世界の名車たちによる本物のバトルが始まる。

繊細なハンドリング、ロック寸前のブレーキ、天候や駆動方式によって変化する車の挙動など、何からまでリアルを極めたカーアクションゲーム。クラッシュによるダメージもシビアに反映される、本物を追究した本格派のレースゲームです。

本物さながらの迫力!

ハンドリングやコーナリング、ブレーキングなど、車の挙動は実車そのもの。ハードブレーキではスリップマークが路面に付き、また、バイロンを跳ね飛ばすと次の周回でもその場所に落ちていたりと、現実感の高さも魅力のひとつです。

多彩なサーキット!

ハイスピードコースやテクニカルコースなど、さまざまにレイアウトされた9つのサーキットを転戦してチャンピオンをめざします。

視点チェンジで楽しさ倍増!

バーチャルなドライバーズアイや、車の挙動がつかみやすいアフタービューなど、視点をさまざまに切り替えて楽しむことができます。

アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

好評発売中!! 予価¥5,800(税別)

ウィナーズプレゼントキャンペーン

応募方法: プレイステーション「トカ ツーリングカー チャンピオンシップ」の製品内に入っている専用アンケートハガキにお答えのうえご応募ください。抽選にてすてきな賞品を差し上げます。なお発表は、発送をもってかえさせていただきます。

締め切り: '98年 6・7・8月末日消印有効

※A賞の観戦日、対戦カードの指定はできません。当選された方には当社にて抽選のうえチケットを送らせていただきます。ご了承ください。
※ご応募は、専用アンケートハガキにてのみ有効です。

A賞 東京ドーム「巨人戦」観戦チケット 毎月10組20名様

B賞 TOCAオリジナルTシャツ 毎月100名様

C賞 TOCAオリジナルエンブレムステッカー 毎月200名様

©The Codemasters Software Company Limited 1997-1998. All Rights Reserved.'Codemasters'and 'the Codemasters by Gaga Digital Media Company. Logo are trademarks owned by Codemasters Limited. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license 'TOCA'is a trade mark owned by TOCA Limited.Gaga Digital Media Company is using the TOCA trade-mark pursuant to a license.

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●レイアップホームページアドレス
http://www.layup.co.jp/upstar

株式会社レイ・アップ アップスター事業部
東京都渋谷区渋谷1-5-7 〒150-0002
TEL:03-5467-5055

最新速報 HYPER NAVI

発表されたばかりの最新ソフトを全部まとめて一挙公開!!

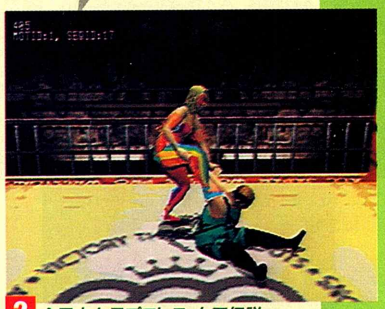
超速報!!

編集部に届いたばかりの新作情報をいち早くお手元に！
本格派ギャンブルゲームからユニークなコンセプトの新タイトルなど、
今月も発売予定日の順にどっさりご紹介!!

3 ドリーム・ジェネレーション

1 バーチャル競艇'98

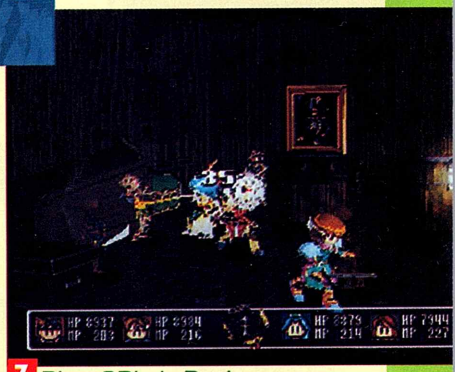
10 serial experiments lain


2 全日本女子プロレス 女王伝説

5 NOëL-La neige-Special

4 ザ・ドラッグストア

6 カクテル・ハーモニー


7 Blaze&Blade Busters

8 ラリー・デ・アフリカ

9 U.P.P.

今月紹介する最初の作品は、競艇ファン必見の1『バーチャル競艇'98』(スポーツ／日本物産／7月2日発売予定／価格￥6,800)。スピードと独特のテクニックを再現したレースを通じ、競艇選手の人生を体験。実名データベースも収録。

女子プロレスファン必見の夢のソフト2『全日本女子プロレス女王伝説～夢の対抗戦～』(プロレス／ティー・イー・エヌ研究所／7月23日発売予定／価格￥5,800)には、豊田真奈美、アジャ・コングなど、旧全日本女子のスターが勢揃い。各選手固有の必殺技や動きもリアルに再現されている。実写ムービーも多数。

メサイアの新作は3『ドリーム・ジェネレーション』(恋愛・職業選択シミュレーション／メサイヤ／7月30日発売予定／価格￥6,300)。1年間でアルバイトや仕事をしながら、女の子との恋愛を成就させる。豊富なイベント、ハイレゾモード使用の美しいCGが見どころ。

名作『ザ・コンビニ』最新作は4『ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買いもの！～』(経営シミュレーション／ヒューマン／8月6日発売／価格未定)。今回のモチーフは、あのマツモトキヨシ。様々なイベントやオリジナル商品の開発、CMづくりなども楽しめる。

5『NOëL-La neige-Special』(アタッチメントソフト／パイオニアLDC／8月6日発売予定／価格￥3,800)は、前作のその後の物語を楽しむ続編。シナリオ途中には初のミニゲームを用意。前作のセーブデータを使用すると、特別なシナリオが展開する。

専門誌『実践パチスロガイド』の全面協力による『実践パチスロ徹底攻略SPEED・CR金閣寺3』(本格派スロゲー／カルチュア・パブリッシャーズ／8月20日発売予定／予価￥4,800)は、タイトルの2機種を収録。有名な攻略法をそれぞれ習得できる専用モード搭載。雑誌との連動企画も充実している。

6『カクテル・ハーモニー』(カクテル・シミュレーション／アストロール／9月発売予定／予価￥5,800)はユニーク。カクテルを飲みながらデートするストーリーモードのほか、カクテルづくりのノウハウが身につくコンテストやデータベースなど、カクテルにまつわる各種モードが満載だ。小粋に遊ぼう。

人気作に続編早くも登場。7『Blaze&Blade Busters』(フルタイム3D-RPG／ティーアンドイーソフト／9月発売予定／予価￥4,800)は、前作のフリークエスト制から1話完結制にタイプを変更。アイテムの追加、視点切り替えやグラフィックの向上など多数の新機能が充実。前作のキャラクターデータも使用可能。

豪快なラリーを題材にした8『ラリー・デ・アフリカ』(ラリー／プリズム・アーツ／9月発売予定／予価￥5,800)は、全5コースで過酷な走りを楽しむ。過去の走行データを敵車として対戦したり、走行データ同士を対戦させるメモリーバトルモードも面白い。

9『U.P.P.』(パズル／パンサーソフトウェア／9月発売予定／予価￥4,800)は、画面下から浮いてくる魂珠(ソウル)を消してゲージをため、技(奥義)、攻撃、防御で相手にダメージを与える格闘感覚パズル。様々な技を試そう。

今月最後は10『serial experiments lain』(サイコストレッチウェア／パイオニアLDC／9月下旬発売予定／予価￥6,800)。『NOëL』1作目のスタッフが開発。データ収集でゲームシナリオが進行する画期的なシステムを持つ。美麗なアニメーション満載。テレビアニメ、雑誌との連動プロジェクトも進行中だ。

©1998 Nihon Bussan Co.,Ltd.／©1998 ティー・イー・エヌ研究所／ホリ・クリエイティブ　協力：全日本女子プロレス/アルシオン/ネオ・レディース/ガイアジャパン／©1998 NCS/レインティア／©HUMAN 1998／©1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED.／©1998 ASTROLL／©1998 T&E SOFT,Inc.／©1998 PRISM-ARTS ALL right reserved／©1998 PANTHER SOFTWARE INC.／©1998 SR-12W/PIONEER LDC

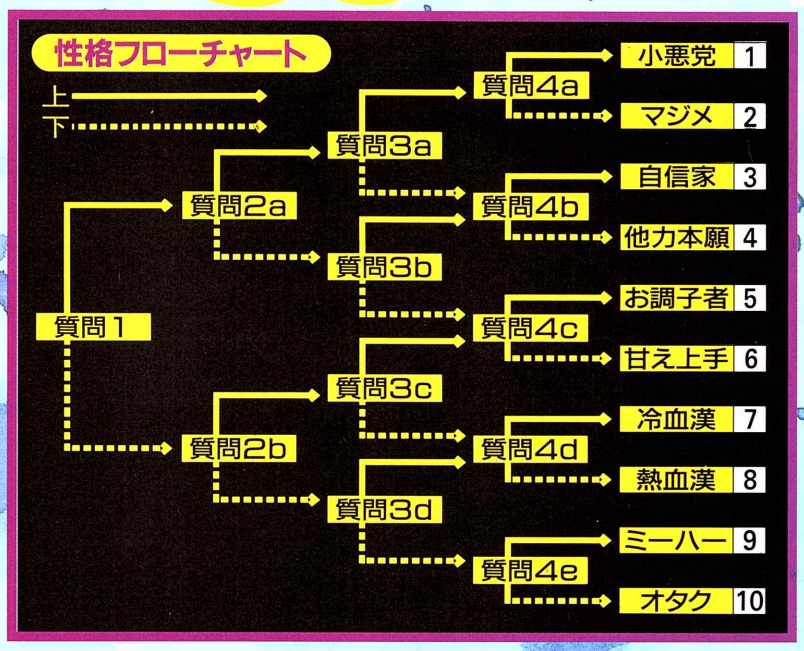
タバサの手帳を覗き見る！　性格診断はこれで完璧!!

十人十色、多種多様。タバサが占う性格診断！　あなたの性格お見通し

タバサの性格診断では合計、８つの質問が出題され、解答によってキャラの性格（行動パターン＋初期装備カード）＆能力タイプが決定される。タバサの質問は、最初の４問目（２択質問）までが性格を決めるものになっており、右のフローチャートを参照すれば、好みの性格のキャラを制作することができる。性格の違いによるキャラの強弱はない。

◀行動パターンと装備カードを見比べて、性格を決定するとよいだろう。初期装備カードを交換してもよい。

▶5問目の4択質問から能力タイプが決定する。こちらは下の表を参照して、答えを導き出してもらいたい。



行動パターン				
1	単発攻撃系	6	移動系
2	空中コンボ系	7	コンボ系
3	マイティコンボ連発系	8	キャラ特有攻撃系
4	ジェム取得、バックダッシュ系	9	フラッシュコンボ２択系
5	ダウン後、挑発系	10	難度の高いコンボ系

性格パターン 名前	特性	性格	名前	特性	性格
守りの指輪	よけU、ガードU	1、2、3、4	ウオッカ	スキは大きいが威力の大きい技	3、5、8
噴火の腕輪	威力の大きい連続技、マイティコンボ	2、7、8、10	女心バッジ	ジェム取得	4、6、9
銀の鏡	よけU、カウンターU	1、6、7	悟りの書	キャラ特有の攻撃	5、9、10

能力タイプ＼性格	小悪党	マジメ	自信家	他力本願	お調子者	甘えん坊	冷血漢	熱血漢	ミーハー	オタク
ビギナー	小悪党タイプ	マジメタイプ	自信家タイプ	他力本願タイプ	お調子者タイプ	甘えん坊タイプ	クールタイプ	ホットタイプ	ミーハータイプ	オタクタイプ
テクニシャン	狡猾タイプ	万事用意周到	欲張りタイプ	コバンザメタイプ	八方美人タイプ	人見知りタイプ	冷静タイプ	熱中タイプ	目立ちたがりタイプ	ゲーマータイプ
スピード	コソドロ系	神経質タイプ	ワガママタイプ	ハイエナタイプ	世渡り上手系	さびしんぼうタイプ	冷淡タイプ	熱情タイプ	見栄っ張りタイプ	おっかけタイプ
パワー	いじめっこタイプ	きちょうめんな人	ヒステリータイプ	宇宙人タイプ	一発屋タイプ	だだっ子タイプ	冷徹タイプ	熱烈タイプ	派手好きタイプ	もえもえタイプ
鋼の肉体	怠け者タイプ	守銭奴タイプ	かたぶつタイプ	ヤドカリタイプ	鈍感タイプ	お坊っちゃんタイプ	冷厳タイプ	熱心タイプ	楽天家タイプ	ハカセタイプ
積極果敢	手におえない人	努力家タイプ	強気タイプ	サナダムシタイプ	でしゃばりタイプ	愛敬者タイプ	冷酷タイプ	熱狂タイプ	ナルシストタイプ	研究家タイプ
ド根性	悪党タイプ	負けず嫌いタイプ	高慢タイプ	イソインチャクな人	おひとよしタイプ	ガンコ者タイプ	冷血タイプ	熱血漢タイプ	嫉妬深いタイプ	マニアタイプ
デカスリート	コアクマタイプ	いぶし銀タイプ	エリートタイプ	玉のコシタイプ	ガキ大将タイプ	暴れん坊タイプ	目でコロスタイプ	機関車タイプ	人気者タイプ	オタク王タイプ
格闘エリート	ズバリ悪党	聖人君子タイプ	大臣タイプ	軍師タイプ	大将タイプ	英雄タイプ	鬼人タイプ	闘魂タイプ	スーパースター	軍神タイプ

U……UP　D……DOWN

カプコンVSハイパー全面対決！　誌上トーナメント開催!!

Re-mixから続く因縁の対決!?
戦いの火ぶたは切って落とされた！

4月吉日。姉妹誌ハイパープレイステーションRe-mex誌上で、『ポケットファイター』の発売を記念して、カプコン（ポケファイ隊）とハイパーの対決が行なわれた。そのときはハイパーが勝利を収めたが、今回の特集で再戦が決定！　しかも今回は、つくってふぁいたーを使用した、オリジナルキャラ対決となった。対戦相手はポケファイ隊に加え開発陣が参戦！　果たして因縁の対決の結果はいかに？

POINT1 キャラ占い対応表

リュウ	(AA)
タバサ	(AB)
ケン	(AC)
ザンギエフ	(BB)
いぶき	(BC)
さくら	(BC)

▲これは使用キャラを占いで決定するときの法則。AAなどの英字は答えの傾向を示す。

POINT2 強さは4段階

◀性格診断終了後にタバサがキャラを評価してくれるが、これには4段階ある。「大物」と評価されるのがいちばん強い。

LET'S MAKE CHARACTER

①キャラクターの決定

まずはカプコンと対決する前にキャラを制作。使用キャラは悩んだ末、ゴウキに決定した。

②性格診断

ここが肝心。慎重に質問を答えていく。性格はフローチャートを参照して、オタクにしてみる。

③完成

タバサは「なかなかの強さ」と評価。意外と強いかも。能力はスピードタイプになったようだ。

CHARACTER SET UP

オリジナルキャラはできたものの、これで戦いを挑むのはあまりにも無謀。と、言うことでキャラをさらにパワーアップするため、ストリートバトルorサバイバルバトルでカードを入手することに。性格（戦い方）に合わせたカードを装備させるのは、キャラを強くする秘訣。また、プレミアムカードの「竜の宝玉」は全能力を2UPさせるので、ぜひとも装備させておきたい。

▲デフォルトはあまりよいカードを装備していない。下にある表で、能力を中心としたカードの組み合わせを考えてもよい。

◀まずはすべてのカードを集めよう。徐々に強いカードを装備させていく。

▶防御力を2UPさせるカード。なかには能力をDOWNさせるカードも。

◀セットアップ完了！　ハイパー2は反射速度を重視したカードを装備。

能力別カード組み合わせ

攻	闘魂リスト＋暗器セット
防	クマの毛皮＋肉球バンド
積	甘い思い出＋修羅の数珠
反	カエルの友＋波動の素
根	修行の賜物＋オヤジ秘帳
速	通信教育証＋誘惑セット

ハイパーはこのキャラでトーナメント参戦

はいぱぁ ザンギエフ

以前、カプコンが各ゲーム誌のオリジナルキャラを募集したときに制作されたキャラ。よいカードは装備しておらず、あまり強くない。

装備カード　愛国パンツ　クマの毛皮　銀のカガミ

PASS　うりゃありゃはいばあよめよめよめ

ハイパー2 ゴウキ

今回の大会用に制作したキャラ。カードの特性などが判明してからつくり始めたので、そこそこ強い。もちろん竜の宝玉を装備させている。

装備カード　波動の素　カエルの友　竜の宝玉

PASS　ふだるおうぢだぐきでひょやはすき

参戦（開発キャラ）

ばんぷう★ モリガン

▶プロデューサーが制作したキャラ。強さは本物!?

装備カード
修行の賜物
甘い思い出
竜の宝玉

PASSWORD
たけちゃんず　ばんぷう

ぺっちゃ♪ チュンリー

▶バーで初恋の思い出に浸る、29歳の男をイメージしたとか。

装備カード
オヤジ秘帳
ウオッカ
甘い思い出

PASSWORD
たけちゃんず　へ

攻…攻撃力、防…防御力、積…積極性、反…反射速度、根…根性、速…速さ

予選 弱者は退き強者だけが生き残る！

まずは様子見、前哨戦！開発陣まさかの敗退!?

各キャラの力を見るため本選に先駆け、予選を行なうことにした。ランダムで対戦相手を決め、3ラウンド1本勝負を行ない勝者が本選に進める。また、敗者の中から1名だけ本選に出場できるよう、敗者復活戦を設け、計6名で本選を開くことにした。今のところ優勝候補はばんぶう★。開発陣の中でも、かなり猛威を振るったらしいのだが、果たしてどういう結果になったのか？

10人の中の最強は!?

▲個性ある10名が、それぞれのプライドをかけ雌雄を決する。最後に笑うのは、開発陣か、ポケファイ隊か、ハイパーか？　くわしくは次ページで！

1回戦 ばんぶう★ VS サラ

開始早々サラのFコンボが2ヒット。その後ばんぶう★の放ったソウルフィストをデスブレイドで返す。2ラウンド目もサラ優勢。ばんぶう★の体力が半分になったところで、飛び込み攻撃→デスブレイドと決め、最後はダークネスイリュージョンでKO。

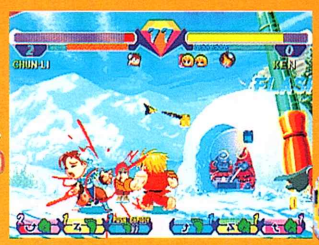
勝者 サラ

2回戦 はす VS はいぱぁ

はすが小技から気功掌を決め、一気にはいぱぁの体力を奪う。その後、はいぱぁのジャンプ攻撃を飛昇脚で叩き落とし勝利。2ラウンド開始直後、はいぱぁのFコンボがヒットするも、壁に追いつめられ最後はFコンボからの気功拳（LV3）で決着。

勝者 はす

3回戦 かな VS くぼりん



両者ともあまり手を出さず細かい攻撃で体力が半分に。その後、くぼりんがFコンボを2ヒットさせ、ジャンプして逃げるかなを追撃。さらに起き上がりに神竜拳を決め勝利。2ラウンド目は疾風迅雷脚が3回決まり、くぼりんの一方的な試合で勝負がつく。

勝者 くぼりん

4回戦 ★ノンノン★ VS ハイパー2

開始直後、ハイパー2は壁に追いつめられ、ダンシングフラッシュを2回決められる。しかし攻撃力が高いハイパー2は、なんとか攻撃をつなげ勝利。2ラウンド目もダンシングフラッシュが決まるが、天魔空刃脚からのFコンボをヒットさせ勝利する。

勝者 ハイパー2

5回戦 ゆか VS ぺっちゃ♪

ゆかの波動拳に合わせぺっちゃ♪が気功掌を放つ。が、ガードされ硬直中にゆかが真空波動拳を決める。その後ぺっちゃ♪を壁に追いつめKO。2ラウンド目は、ゆかが波動拳→ダッシュ攻撃を繰り返し、最後に真空波動拳を決めて出場権を獲得。

勝者 ゆか

くぼりん　ケン

▶攻守のバランスのとれたキャラ。昇竜拳の使い方が嫌

装備カード
守りの指輪
オヤジ秘帳
銀のカガミ

PASSWORD
きゅうりょうあげて

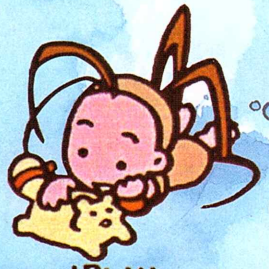
★ノンノン★　フェリシア

▶男と女と酒のカードを持つ開発陣の紅一点。意外と強い。

装備カード
漢のススメ
女心バッジ
ウオッカ

PASSWORD
かれし　ぼしゅうちゅう

Fコンボ…フラッシュコンボ



IBUKI

KYŌNO SYUGYŌHA
OYASUMIDAYO!
NANISHITE ASOBŌKA…

KEN

ITETE…
NAMAKIZUGA TAE-
NAIZE. MATTAKU…

CHUN-LI

YAPPARI MAIASA
SHINBUNNIHA
MEWO TŌSANAKYANE.

MORRIGAN

TAIKUTSU…
NANIKA OMOSHIROIKOTO
NAIKASHIRA…

LEI-LEI

TABERUNOTTE
SHIAWASEDAYONE…
NE? ONĒCHAN.

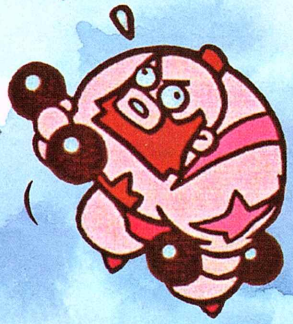
ちょっぴりカゲキなSDキャラバトル！

いよいよ発売された『ポケットファイター』。すでに「つくってふぁいたー」で、キャラを制作している読者の方も多いだろう。そこで今回は発売を記念して開発陣、ポケファイ隊、本誌編集部でオリジナルキャラ最強決定戦を開催だぁ！

- ●はちゃめちゃバトル
- ●カプコン
- ●発売中
- ●価格¥5,800
- ●メモリーカード容量①

FELICIA

KONNA TENKINIHA
OHIRUNEGA ICHIBANNE.



ZANGIEF

MAINICHINO TOKKUN-
GA KONOKARADAWO
TSUKURUNODA!!

SAKURA

IMAGORO
DŌSHITERUNOKANA.
… ANOHITO.

RYU

……
TSUGIHA DOKONI
IKŌKA…

TABASA

KONO MAHŌWO
SARANI KYŌRYOKUNI
SURUNIHA…

©CAPCOM CO.,LTD.

いよいよ本選HYPERプレイステーション杯

勝者には栄光、敗者には汚点が！ プライドを賭けた本選スタート

本選は6名によるトーナメント戦で行なう。まず、シードに選ばれたのはわれらがハイパー2。これは予選で残り体力がいちばん多かったためだ。ふたり目は予選で敗退したものの不屈の闘志で敗者復活戦を勝ちあがったばんぷう★。あとは予選を見事に勝ち抜いた強者たち4名。それではHP杯レディGO。

本選に出場する6名	
ハイパー2	くぼりん
さら	ゆか
はす	ばんぷう★

このわたしに勝てるのかしら？

◀予選では意外と（失礼）強かったポケファイ隊の3キャラ。開発陣を退け本選に出場する。

決勝戦 ハイパー

開幕からふたり共に体力が残りわずかというところで、ハイパー2の減殺豪波動が、ばんぷう★にヒット。ハイパー2が1ラウンド目を取得する。2ラウンド目。いきなりダークネスイリュージョン炸裂！ 負けずと減殺豪波動でかえすハイパー2。1ラウンド目と同様に1歩も譲らない試合となる。しかし、ばんぷう★が放ったソウルフィストを、減殺豪昇竜でカウンター。ハイパー2が勝利。

準決勝 ハイパー2 VS サラ

スタート直後ハイパー2がいきなり減殺豪波動を決める。そのあともサラの放つデスブレイドをかわし、Fコンボをヒットさせ余裕の勝利。2ラウンド目はスタート直後からサラのFコンボがヒットするも、飛び込み攻撃から減殺豪波動を決め、一気に相手の体力を奪ったハイパー2の圧勝。

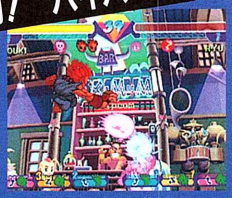
▲途中、サラもダークネスイリュージョンなどを決め応戦するが……。

▶ハイパー2の圧倒的な攻撃力の前には、サラはなす術がなかった。

HYPERプレイ

本

その強さは本物！ ハイパー2



▶編集部が独自の理論に元づき制作したハイパー2。対人戦（テストバトル）のときでも、その強さを発揮してくれる。

予選をトップで通過したハイパー2。残念ながら予選で敗退してしまった、はいぱぁの分まで戦ってくれることだろう。得意技はカウンター豪昇竜とフラッシュコンボ。

準々決勝第1試合 さら VS はす

試合開始から、はすが細かい攻撃をヒットさせ有利に試合を運ぶ。しかし、途中でサラのデスブレイドがヒットし、流れが一変。そのあとはサラのFコンボが面白いように決まりサラのペース、最後はソウルフィストで決着。2ラウンド目もサラが攻守共に冴えわたり、準決勝に進む。

▲はすもFコンボを決め、途中までは試合のペースをつかんでいたのだが……。

▶サラはマイティコンボを巧みにヒットさせ、一気に勝負を決めた。

はす チュンリー

▶チュンリーを担当した人のキャラクター。

装備カード

カエルの友
肉球バンド
ウオッカ

PASSWORD
だれかすしおごって

かな チュンリー

▶「浦沢賀奈」さんのキャラ。オヤジ秘帳を装備・シフイ。

装備カード

オヤジ秘帳
愛国パンツ
ウオッカ

PASSWORD
ぽけふぁいたい　かな

マイティコンボを連発する。

熾烈、白熱、ランニングバトル！　カプコンの壁を打ち破れ!!

開発スタッフは伊達じゃない！ 1試合、平均13秒クリアの奇跡！

つくってふぁいた一勝負で敗北したカプコンチームであったが、そのまま黙っているはずもなく、次はランニングバトルのクリアタイムで勝負！　ということになった。ハイパーはここでも勝利して、負けなしの3連勝といきたいところであったが……。カプコンが送ってきた記録は〝2：26：38″。早速、挑戦と意気込んでは見たものの、3分を切ることもできずあえなく轟沈。それから3日間かかってもカプコンの記録を抜くことはできなかった。無念。

カプコン公式記録

使用キャラ	リュウ
連勝人数	12人(コンプリート)
クリアタイム	02:26:38

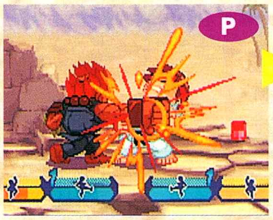
カプコンが使用したキャラはリュウなのだが、何か特別な戦法があったのだろうか？　単純にクリアタイムを12で割ると、ひとりあたり約12.25秒で倒したことになる。脱帽。

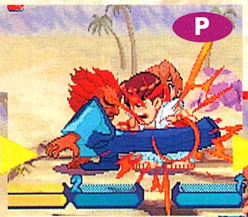
果たして可能なのか？

▲▶ちなみにハイパーは3：47：87。あと少しならタイムを縮めることも可能だが、とてもカプコン公式記録に迫るものではない。何かあるのでは……!?

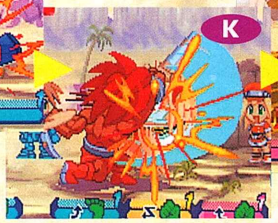
ハイパー推薦「ゴウキ」フラッシュコンボ

ランニングバトルでは、なぜかゴウキのP→K→P→Kというフラッシュコンボが連続技となる。それを繰り返し、下にある3つを注意していれば記録を抜けると思ったのだが……。

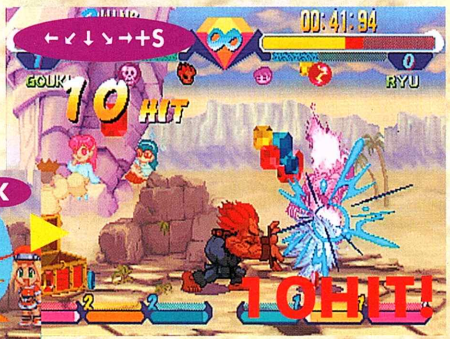




▼アーケードモードなどでは、最後のKを相手にガードされてしまうのだが、なぜか決まる。



◀▲あせらず落ち着いてボタンを押すこと。ボタンを連打してしまうと、違う技が暴発してしまう。



▲最後のKで相手を空中に浮かせたあと、受け身をとられなかった場合は、滅殺豪波動などがヒットする。

連続でフラッシュコンボを決める

クリアタイム短縮のためにはフラッシュコンボを連続して決めていくのがいちばん。そのためにダウンした相手に近づき相手の起き上がりにPをヒットさせる。だが、タイミングが非常に重要でこれを読み間違えると相手にガードor反撃され、タイムロスとなる。

飛び込み攻撃は天魔空刃脚

ゲーム中盤に差しかかると、相手が後方に下がる場合が多くなる。そんな場合は天魔空刃脚で飛び込むとよい。これはゴウキだけが持つ必殺技で、反撃を受けることがあまりなく、ヒット後は上記のフラッシュコンボをねらえるといった、一石二鳥の特種攻撃だ。

クリアタイムで体力を回復する

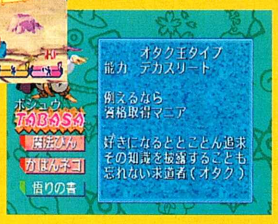
試合後、ジェムによる回復量と、クリアタイムによる回復量を足したぶんだけ体力が回復する。しかし、試合中ジェムを取得していると、それだけで時間をムダにしてしまう。ここはクリアタイムによる体力回復をだけをねらい、相手を素早く倒すよう心がけよう。

ポケファイ隊公認！　最強キャラ&最速タイム募集!!

姉妹誌ハイパープレイステーションRe-mix 8月号では、最強キャラ&最速タイム決定戦を行ないます。われこそはという方はオリジナルキャラのパスワードorランニングバトルをスタートからクリアまで撮影したビデオテープを送ってください。当日はポケファイ隊も参加して審査を予定。

あて先
〒102−8679　東京都千代田区五番町6−2
(株)ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション
「最強キャラ&最速タイム決定戦」係

▼オリジナルキャラには特にルールはない。もちろんポケファイ隊も、今回とは異なるキャラで参加する。



▲ランニングバトルはどのキャラを使用してもOK。ただしコンプリートを条件とする。現在カプコンの公式記録が最速。

◀「ポケファイ」の宣伝活動のために、結成されたポケファイ隊。全員カプコンの広報さんなのだ。次は「ジャス学隊」なの？

※最強キャラ&最速タイム決定戦に参加される方は、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して上の宛先までお送り下さい。大会の締め切りは7月30日（消印有効）です。

ポケファイ隊、再びラジオジャック!?

以前TOKYO FMで放送中の「富永み〜なのみ〜な出て恋来い」に出演したことのあるポケファイ隊。今度はTBSラジオ「宮川賢の誰なんだオマエは」（月〜金、21:00〜24:00）に登場するという情報が飛び込んできた。当日、ラジオ局に行ってみると派手な衣装に身を包んだ3人が！　宮川賢の軽快なトークで終わるかと思いきや……。

宮川賢VSポケファイ隊

◀宮川賢氏のマシンガントークに、さすがのポケファイ隊もたじたじ。詳しくはハイパープレイステーションのホームページにて掲載。

開幕！勝利の女神はどちらに微笑むのか!?

ー2 VS ばんぷう★

K.O.

◀最後はマイティコンボで決着。しかし、予選で敗退したばんぷう★も善戦した。

優勝 ハイパー「ハイパー2」

Re-mixに続き本誌でもハイパーが勝利をして、対カプコン戦は2勝0敗となった。勝因はキャラの性格に合わせた、カード選択であろう。

▲相手の攻撃を豪昇竜拳でカウンター。反射速度をあげるカード選択が功を奏した。

▼瞬獄殺も決めるハイパー2。現在はさらにパワーアップさせたハイパー3を制作中。

ステーション杯

選

準決勝第2試合 ゆか VS ばんぷう★

開始早々ゆかが乱れ春雨→真空波動拳を決める。がそのあとはばんぷう★のペース。Fコンボを連続でヒットさせ、最後はダッシュ攻撃で勝利。2ラウンド目は、接戦だったが制したのはゆか。3ラウンド目。お互いに体力を減らすが、波動拳をデスブレイドで反撃したたばんぷう★が勝利。

▲1ラウンド目は好勝負となった。最後はサラのシャドウブレイドで決着。

▶ばんぷう★は、ダークネスイリュージョンを2回決め勝負を制した。

準々決勝第2試合 くぼりん VS ゆか

いきなり、竜巻旋風脚とダッシュ攻撃の相打ち。その後ゆかは真空波動拳から、Fコンボをヒットさせる。くぼりんも負けじとFコンボを放つが、乱れ春雨でカウンター。勝負アリ。2ラウンド目は、なんとかくぼりんが勝つも3ラウンド目で大敗。ゆか、ポケファイ隊の意地を見せる。

▲1ラウンド目は終始ゆかのペース。Fコンボも3回ヒットさせ快勝。

▼波動拳を乱れ春雨でカウンターするという大技も披露。強敵出現か!?

運も実力のうち!? はんぷう★再び

▶敗者復活戦は総当たり戦で行なったが、見事に全勝した。これで一応、開発プロデューサーのメンツは保ったのか!?

その実力は今大会No.1と目されていたばんぷう★。予選でポケファイ隊サラに、まさかの敗北を期する。しかし、敗者復活戦をきっちりと勝ち上がり本戦に出場。

サラ モリガン

▶「田中さら」さんのキャラ。

装備カード

闇のシモベ
ウオッカ
竜の宝玉

PASSWORD

ぽけふぁいたい さら

ゆか さくら

▶「藤原由香」さんのキャラ。ポケファイ隊の中では最強!?

装備カード

竜の宝玉
ねこシッポ
女心バッジ

PASSWORD

ぽけふぁいたい ゆか

全24種類！ キャラクター別カード入手一覧!!

最強のキャラクターを目指すため ライバルたちを倒してカードをGET！

各キャラは2枚ずつカードを所持しており、ストリートバトルで勝利すると相手のカードを1枚奪える。また、プレミアムカードを入手するには、サバイバルバトルで一定の人数を勝ち抜くことが条件。

プレミアカード入手条件

名　前	勝ち抜き	能　力
竜のナミダ	9人	全能力1U
竜の宝玉	12人	全能力2U

◀キャラを強くするために、是が非でも入手しておきたい。

リュウ

根性鉄ゲタ（1回目）
防御力1U、フラッシュコンボ

修行の賜物（2回目）
根性4U、よけU、ガードU、攻撃力1D

ケン

友情鉢巻き（1回目）
積極性1U、TEC1U

闘魂リスト（2回目）
攻撃力4U、ダメージの大きい技、防御力1D

チュンリー

トゲつき手錠（1回目）
攻撃力1U、反射速度1U

甘い思い出
積極性4U、空中コンボ、防御力1D

さくら

黄のリボン（1回目）
積極性1U、攻撃力1U

通信教育証（2回目）
TEC4U、マイティコンボ2連発、攻撃力1D

モリガン

闇のシモベ（1回目）
防御力2U

誘惑リップ（2回目）
TEC2U、反射速度2U、よけU、カウンターU、積極性1D

レイレイ

家宝の護符（1回目）
積極性1U、根性1U、ダッシュ系攻撃

暗器セット（2回目）
攻撃力2U、TEC2U、反射速度1D

フェリシア

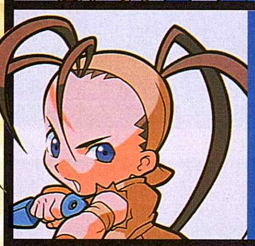
ねこシッポ（1回目）
積極性1U、反射速度1U

肉球ハンド（2回目）
防御力2U、根性2U、バックダッシュ+遠距離、TEC1D

タバサ

魔法ビン（1回目）
TEC2U、よくばり系

かばんネコ（2回目）
攻撃力2U、防御力2U、積極性1D



イブキ

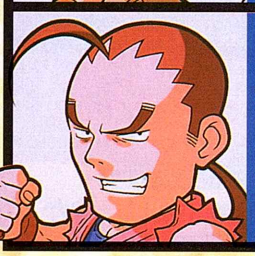
忍び足袋（1回目）
防御力1U、TEC1U

カエルの友（2回目）
反射速度4U、細かい技が多くなる、攻撃力1D

ザンギエフ

愛国パンツ（1回目）
根性1U、TEC1U、ダッシュ系攻撃

クマの毛皮（2回目）
防御力4U、反射速度1D



ダン

漢のススメ（1回目）
防御力1U、根性1U

オヤジの秘帳（2回目）
積極性2U、根性2U、挑発、TEC1D

ゴウキ

修羅の数珠（1回目）
積極性2U

波動の素（2回目）
攻撃力2U、反射速度2U、極悪系(中)技追加、根性1D

最新速報 HYPER NAVI

今度のクレイは横スクロールアクション!!

クレイマン・クレイマン2

スカルモンキーのぎゃくしゅう

●クレイアニメーションアクション
●リバーヒルソフト　●8月13日発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量①

クロッグ再び　ヤツの悪巧みを阻止するのです!

4月に発売されたばかりの『クレイマン・クレイマン』にはやくも第2弾登場!　しかも、今度はアクションゲームになっての登場なのです!!

顔は骸骨、体はモンキー ヤツらはスカルモンキー!!

猿の身体に頭蓋骨が乗っかった不思議な種族「スカルモンキー」。『クレイマン2』は、彼らをフィーチャーした横スクロールアクションゲームだ。シュールな世界観に酔いしれよう。

システムはごくごくシンプル。尻もちアタックや武器を使い、敵を倒しながらステージをクリアしていく。難易度はやや高めだけれど、イージーモードも用意されているので、アクションが苦手なクレイファンでも大丈夫。もちろんムービーも満載だ!

クロッグがまた悪さをしようとしています

「あああぁぁぁーーー」。ネバーフッドを追い出されて、宙を飛んだクロッグが落っこちた先は、クレイの惑星IDZNAK(イズナック)でした。IDZNAKには、スカルモンキーが住んでいました。クロッグはスカルモンキーになりすまし、自分こそが指導者なのだと宣言しました。そして「破壊兵器ナンバー9」をつくり、ネバーフッドを攻撃しようと企んだのです。

しかし、スカルモンキーの中に、1匹だけクロッグに屈しない者がいました。彼は助けを求めて、空飛ぶメッセージ配達装置を送りました。そして、メッセージを受け取ったクレイマンは、新たな世界に足を踏み入れたのです。

▲スカルモンキーの指導者になったクロッグは、「破壊兵器ナンバー9」をつくろうと考える。

◀ウィリー・トロンボーンと仲良くサンドイッチを頬張っていたクレイマン。しかし、その平和も長くは続かなかったのです……。

◀オーソドックスなシステム。キャラはオーソドックスじゃないが。

▶ボーナスステージも用意されている。初心者にはイージーモードまで完備。

今度のムービーは クールさアップ

▲聖なるじゃがいもを食べて、顔に発疹が。おまえなんか、どっか行け!

今度のクレイさんができること

歩く!

走る!

伏せる!

ジャンプ!

オナラ!

いろんな武器を使う!

尻もちアタック!

変な乗り物に乗っちゃう!

クレイマン生みの親　ダグラス氏は語る

親愛なる『ハイパープレイステーション』読者のみなさんへ。この『クレイマン・クレイマン2　〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜』は(アメリカでは既に『スカルモンキーズ』というタイトルで発売中)、前作が終了したところから始まります。といっても前作をプレイしたことがなくても楽しめるようになっていますからご安心を。今回、私たちはクレイ(粘土)で作成したアクション・ゲームの最高傑作をつくろうとしました。武器もクレイ、悪者や背景もクレイ、しかも皆さんが笑い転げるような全部で20分以上のクレイ アニメーションがゲームのところどころに隠されています。このゲームは、私たちが今まで完成させたいろいろなタイトルの中でも、最も困難をきわめたものです。ぜひ、私たちのゲームを楽しんでください。(ダグ)

©1998 Riverhillsoft Inc. ©1998 DreamWorks Interactive L.L.C. All rights reserved. Skullmonkeys is a trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.

SME新作は、なんと恋愛シミュレーション！

めぐり愛して

歴史と伝統、おだやかな気候に恵まれた風光明媚な街、虹ケ音町に、僕は、転校生としてふたたび帰ってきた。高校時代、最後の青春の1ページを、鮮やかな恋の思い出で飾るために……。

●恋愛シミュレーション
●ソニー・ミュージックエンタテインメント　●'98年冬発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量未定

合言葉は直球勝負！　虹ケ音高校の男女が織りなす純愛物語

斬新なゲーム性に富んだタイトルを続々発表するソニー・ミュージックエンタテインメントが贈る最新作は、ストレートでど真ん中をスパーンとぶち抜く、普通の高校生の普通の恋愛を描いたオーソドックスな恋愛シミュレーションだ。主人公は、幼いころに過ごした街に、父の都合でふたたび戻ってきた虹ケ音高校（もちろん男女共学）の転校生。高校2年の11月から卒業までの1年4カ月を、恋あり勉強ありと有意義に過ごしていく。

まだ、詳細なシステム情報はこれからだが、メーカー自らが「直球勝負」と語るように、かなりスタンダードなストーリーが楽しめそうだ。それもそのはず、このゲームの開発を手掛けているのは、PCエンジン版『ときめきメモリアル』のデザイン&プログラムを担当した永山義明。そのほかにも、実績のある実力派クリエイターたちが集結したという。現在判明しているシステムで注目したいのは、最終的なパラメーターで決定するエンディングのほかに、ストーリーの分岐によるエンディングが用意されていること。シミュレーションとアドベンチャー、両方の楽しみが実現されているのだ。恋愛ゲームファンは、ぜひ続報に期待しよう。

◀お目当ての女の子に出会ったら選択肢が登場。いきなりデートに誘うのはやりすぎ？

▼自室画面。よく見ると、月曜日にこのメッセージが出ているということは、平日でもデートが可能になっているのだろうか？

▲背景はどうやらゲームセンター。彼女の口調から想像すると、どうやらここで偶然に出会ったようだが。制服を着ているし、放課後なのか？

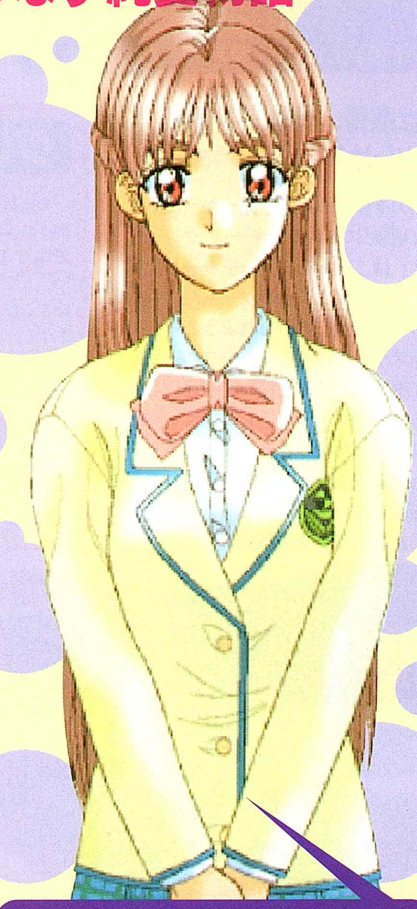
ゲームシステムはきっとこうなる!?

オーソドックスを自認するだけあって、恋愛シミュレーションの王道「スケジューリング→平日パラメーター上げ→休日イベント」という『ときメモ』ライクなシステムは健在では？　ただ、前述のストーリー分岐のためのイベントは多めに設定されているのではないか。現在手もとにある資料には、虹ケ音町内や電車で行くスポットも計30ほどあるようなので、多彩なイベントが期待できそうだ。

▶おそらく平日の学校画面。スケジュール実行で画面上のパラメーターが変化していくのだろう。お約束だ。

▶カレンダー画面。虹ケ音高校は行事も多彩に用意されているらしい。

◀表示は日曜日。明日からの予定をスケジューリングするのだろう。右のアイコンもシンプルだ。



瑞木紗奈ですよろしくね！

現時点で発覚しているヒロインは、7年ぶりに再会した、小学校4年生まで主人公の幼なじみ・瑞木紗奈。理知的で優しくクラスでの人望も厚い、みんなのあこがれの君。もちろんゲーム開始時から主人公とは親しげだ。紗奈には特定のストーリーが設定されていないらしいので、主人公のつき合い方いかんで彼女の行動も様々に変化していくのだろう。

可愛いヒロインはまだまだいる!?

©1998 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

最新速報 HYPER NAVI

あの渋滞解消シミュレーションがPSに！

ナビット
NAVIT

信号や車線の設定を行ない、各地の交通渋滞を次々と解消していく人気パソコンゲーム『トラフィックコンフュージョンⅡ』が、さらに楽しくなってプレイステーションにいよいよ登場する！

- ●シミュレーション
- ●アートディンク
- ●9月発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量①

マップクリア方式の気軽なシミュレーション

『ザ・コンビニ』でおなじみのマスターピース社のデビュー作『トラフィックコンフュージョン』シリーズ。その最新作をコンシューマー向けにリメイクしたものが、この『ナビット』だ。

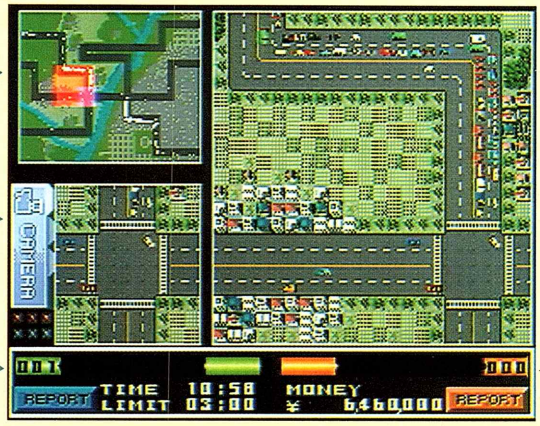
プレイヤーは交通管制官となり、限られた条件の中で信号、車線、案内板、さらには駐車場の設定などを行ない、車をナビゲートして交通渋滞を解消していく。基本的にはシミュレーションゲームだが、マップクリア方式でゲームは進行し、各マップは10〜20分程度の短時間でクリアできる。パズルゲーム的な手軽さも魅力と言えるだろう。

ゲーム画面はこうなっている

マップ全体図
各マップの全体図が表示される。見てのとおりあまり広くはない。この中だけで渋滞の原因を考え、解消していく。

サブモニター
メインモニターで信号や案内板の設定を行なう場合など、このサブモニターで道路状況を確認することができる。

車の移動量
「どれだけ車が流れたか」を示す。これが100になるとマップクリア。0でもゲームオーバーにはならない。



メインモニター
道路の状況を映し出すほか、信号や案内板の設定、維持費などの文字情報、ドライバーの免許証などを表示する。

ドライバーストレス
渋滞がひどくなるほど数値が上昇。100になるとゲームオーバーだ。クリア時にこれが少ないと高得点となる。

データ・REPORT
現在時刻、タイムリミット、資金などが表示される。REPORTの字が点滅すると、注意アナウンスが入る。

信号・車線・案内板……交通管制官は大忙し！

信　号

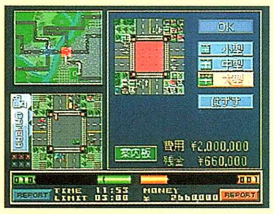
▲信号の設置は渋滞解消の第1歩。状況や予算に応じた最適の信号を選ぼう。

▲信号は調整が重要。切り替わるタイミングや他の交差点との関係を決める。

車線指定

▲例えば「右折専用」など、車線の指定を行なうことも渋滞解消に有効だ。

案内板



▲車線指定と共に案内板も大切。大きさにより維持費が異なるのもポイント。

維持費

▲信号にも維持費がかかる。資金がマイナスになるとゲームオーバーになる。

ほかにはこんなことも！

交通管制官の仕事は交差点の管理だけではない。駐車場を設置したり、傷んだ道路を修復したりといったことも重要だ。雪が降れば除雪も必要だし、交通量は時間などによっても変化する。事故は大渋滞のもとなので、時には速度規制の取り締まりも必要となる。

◀雪が降ったら除雪しないと事故が起きやすくなる。

PS版の新要素もいろいろ

新要素としてはまず、暴走族や歩行者天国など、イベントの追加があげられる。検問もPS版独自の要素。インターフェイスも改善され、人気声優の夏樹リオによる音声ガイダンスも完備。シミュレーション初心者も安心だ。

◀暴走族を検問で取り締まれ！が、検問が渋滞を起こすことも。

©1998 ARTDINK.All Rights Reserved. ©1997 Masterpiece Co.,LTD ※画面は開発中のものです

最新速報 HYPER NAVI

西暦1998年、ついに舞台は人体内部へ……

まじかるめでぃかる

MAGICAL MEDICAL ™

●人体ダンジョンRPG
●コナミ　●8月6日発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量未定

「病気」を題材にしたシリアスな舞台設定を、コミカルなグラフィックで描く……。そのギャップの激しさが特徴的で、同時に魅力的な要素といえる、コナミが放つ期待の新作だ。

人体内部に巣喰う「悪玉ウイルス」&未知の病原体「X」との死闘!?

4人の入院患者たちを無事に退院させることができるかな!?

プレイヤーの分身となる主人公「ぱやーん」は、ゲームのキャラクター史上において最小といっても過言ではない、ウイルスサイズの体の持ち主。しかし、患者の体内に潜んでいる「悪玉ウイルス」を倒して病気の治療という目的を遂行するためには、究極的に小さい「ぱやーん」が適任者といえる。

ほかにも、ビタミンや酵素などを合成して「薬」を作成したり、免疫細胞に栄養素を与えて味方キャラクターに変えるなど、「ぱやーん」が持つ様々な能力は、楽しさを倍増させる役割を果たす。

なお、患者の体内で行なった治療内容＋身勝手な患者の行動は、リアルタイムで病状に影響!! この臨場感抜群なシステムを採用したことも、本作品の特徴的&魅力的な要素だ。ただし、病状が悪化する可能性もあるので、注意深く患者を見守っていよう。

▶各種栄養素を合成して、様々な「薬」をつくることが可能。薬剤師の気分を味わうことができる(!?)、画期的なシステムだ。

◀主人公「ぱやーん」を攻撃するべく、周囲から押し寄せてくる「悪玉ウイルス」たち。

舞台→胃・状況→戦闘中

胃に寄生していた「悪玉ウイルス」と戦っている「ぱやーん」。HPの数値が常に画面下部に表示されているので、状況把握が簡単。

▲ぽのぽのしたようにも見えるが、けっこうシリアスな戦いが展開される。

舞台→小腸・状況→注射中

患者の体内に入り込めない医者の代わりに、患部に注射を打つ「ぱやーん」。凄ーく痛そうだけど(!?)、我慢してもらうしかなさそうだ。

▲注射を打つ場所を間違えると、怒った患者がPS本体を壊してしまうので危険。(当然ウソ)

▼体内のガードマン・免疫細胞は「ぱやーん」の頼もしい味方なのである。

味方キャラクターを従えている「ぱやーん」。進行状況に応じて一緒に行動できるようになる、頼もしい存在だ。

舞台→口・状況→味方と行動中

▼医学関係の知識に詳しい人は、より一層、感情移入できるゲームといえるかもしれない……。

アイテムをゲットした「ぱやーん」。名前からは効果を想像できないモノばかりだが、逆に意外な効果があったりして面白いかも？

舞台→腎臓・状況→アイテム入手中

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

最新速報 HYPER NAVI

2年の沈黙を破って外伝が登場！

蘭未ちゃんの大江戸すごろく

～慶応遊撃隊外伝～

●立体腹黒すごろく
●ビクター／ビクターソフト　●9月10日発売予定
●予価￥5,800　●メモリーカード容量未定

江戸時代が延々続いている不思議な世界が舞台の『慶応遊撃隊』シリーズ最新作がコレ！

3DCGを駆使したコミカルボードゲーム

1作目はメガCDでシューティング、2作目はサターンでアクションと、ハードを変えジャンルを変えつつファンを増やしてきたビクター インタラクティブの人気シリーズ『慶応遊撃隊』。その最新作にして外伝となる『蘭未ちゃんの大江戸すごろく』が2年の沈黙を破り、PSで発売されることに決定。

3Dに強いとか、ライトユーザーが多いと言われるPSというハードを意識してか、今度のジャンルはなんと"立体腹黒すごろく"。3DCGを駆使したコミカルなボードゲームだ。

絵：太田大雅

愉快なキャラクターたち

◀はるか昔に来日した宇宙人の末裔。前回の騒動で小金を手にし、緑日に向かう。

▼Dr.ポン制作の汎用運搬機械。別売の10円硬貨風ユニットでウィリーが可能。

◀人類がいまだ到達していない未知の宇宙域より飛来した。地球征服のため屋台で資金を稼ぐ。

▶ケーロッグ王国の第二王女。本名ストローナ＝カヴァーズ。

▶どのネズミが1着になるか予想するギャンブル「チューレース」。だれかがチューレース場に止まると発生。

多彩なミニゲーム

◀こちらは「相撲大会」。簡単なアクションゲームになっているようだ。

ビクター インタラクティブのキュートな2本！

彼女の素顔は猫だけが知っている

猫なカ・ン・ケ・イ

●超接近恋愛シミュレーション
●ビクター／ビクターソフト　●9月発売予定
●予価￥5,800　●メモリーカード容量未定

猫になって彼女に超接近する、異色の恋愛シミュレーション。続報公開！

猫に変身して彼女の素顔に迫れ

好きな女の子が猫や犬をなでているのを見て、嫉妬を感じたことがある人！　そんな方（実は多いはず）にオススメしたいゲームがこの『猫カン』。

主人公は不思議な「猫目石」を拾ったことにより、猫に変身する能力を体得してしまう。そして彼は、昼間は高校生として学校に通い、放課後は猫として女の子たちの家に遊びに行くという二重生活を送ることになる。

新公開の3人を見てもわかるように、女の子たちもそれぞれに魅力的。彼女たちが学校で見せない素顔に迫れ！

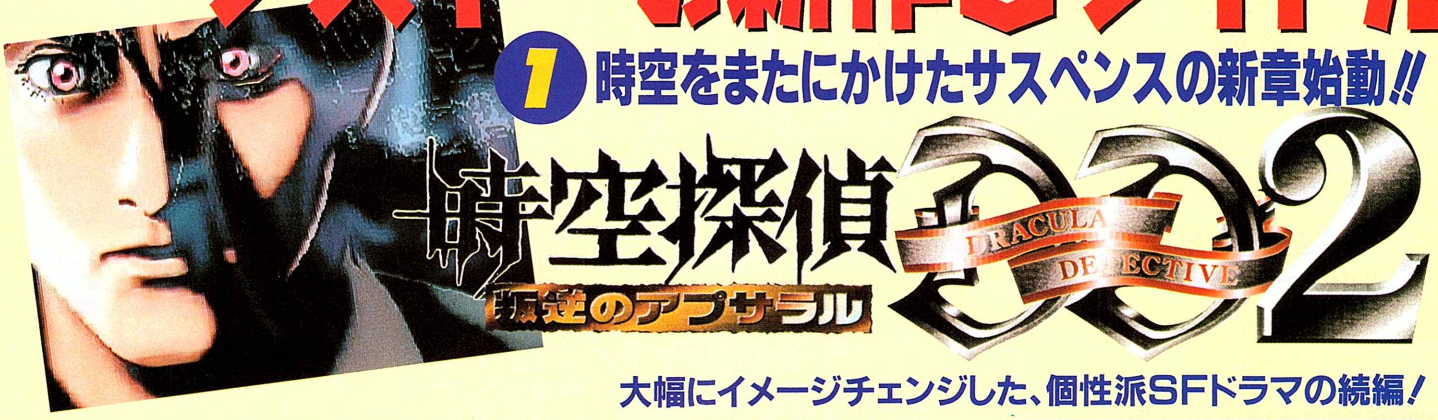
3人のヒロインを新たに公開

©1998 Victor Interactive Software Inc.
©1998 OCTAGON ENTERTAINMENT Inc.

最新速報 HYPER NAVI

アスキーの新作3タイトル

1 時空をまたにかけたサスペンスの新章始動!!



大幅にイメージチェンジした、個性派SFドラマの続編!

前作から2年。あの『DD（ドラキュラ・ディテクティヴ）』が迫力のビジュアルと綿密な世界設定をひっさげて帰って来る！　さらに深まりをみせる『DD2』の世界とは果たしていかなるものだろうか？

●シネマティックアドベンチャー
●アスキー　●8月27日発売予定
●価格¥6,800(CD-ROM 2枚組)　●メモリーカード容量①

テンポの良さや緻密な世界設定を受け継ぎビジュアルを一新したシネマティックADV

本作は'96年に登場した『時空探偵DD』の続編。しかし、そのビジュアルは前作が3DCGだったのに対し、2DCGへと大幅に変化している。それでは全く違う作品になってしまったのかというと、さにあらず。ゲーム自体は前作同様、静止画＋会話シーンで展開していくデジコミ感覚のADV。つまり、システム的なテンポの良さは全く失わず、ビジュアル面の描写に関してのみご覧のように2D独特の迫力を醸し出しているというわけだ。もちろん、緻密な世界設定にも磨きがかかり、園田英樹氏のたたみかけるようなストーリー展開がますますプレイヤーの没入度を高める。『DD2』は、まさに前作の正統進化形と言える作品なのである。

◀見降ろしマップを移動して調査を行なう場合も。

▲イベントが起こるとCGグラフィックが挿入され、臨場感あふれる会話シーンが始まる。

PROLOGUE

西暦2231年。時間旅行すらも可能となった未来世界を、反航時思想テロリストによる爆破予告が襲った。突然の予告を受けた航時局は、彼らのねらいであった高層ビル「アプサラスセンタービル」へ3名の処理班を送り込む。プログラム解除担当の技術者、航時警察機動部2課主任のカオリ・ラジル、そして当時は航時局第6査察部員をしていた鳴神雷蔵である。しかし、処理班の健闘にもかかわらずビルは爆破。雷蔵は特殊能力で脱出したものの重傷を負う。その後テロの件は当局によりなぜかもみ消され、雷蔵は左遷。犠牲者となった処理班員ふたりの記録も抹消されてしまう。

――5年後の春。探偵事務所を営む雷蔵のもとを訪れるふたりの少女。依頼内容は、昔生き別れになった双子の妹の捜索だった。しぶしぶ引き受ける雷蔵。しかし捜索を続けるうち、依頼の背後でテロ事件の真相が見え隠れすることに……。

◀▲前作の2年前が舞台。一見無関係に思えるテロリストのビル爆破事件と時空遭難者の捜索は、物語の裏でいかなる関連を持ってくるのだろうか？

とある依頼が意外な方向へ……

CHARACTERS

『DD』シリーズにおける軽妙なトーク、ストーリー展開はキャラクターの性格づけの面白さによるところが大きい。ここでは、彼らの設定について紹介していこう。また、キャラクターの魅力をあますところなく伝えてくれる声優たちにも注目。

主人公

鳴神　雷蔵
CV：森川　智之
時空犯罪を専門に扱う探偵。バンパイアの遺伝子を持つキメリアン（特殊遺伝子保有者）で、通称はDD。

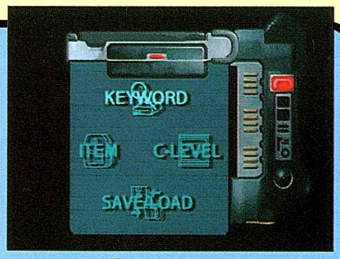
依頼人

向島　ミフユ
CV：白鳥　由里
時空遭難にあった妹の捜索を依頼。大人しいが、機械マニアという一面も持つ。父は向島コンツェルン社長。

霧姫・アイスマン
CV：横山　智佐
ミフユにつき添ってきた小生意気な中学生。明るく楽天的だが、頑固な一面を持つ。前作にも登場した。

雷蔵の携帯情報端末で細かい情報もサポート！

『DD2』は緻密な世界設定のもとに成り立つSFドラマ。ストーリーが進むにしたがって専門用語も多くなってくる。そこで、それらの情報を補ってくれるシステムが主人公の持っている携帯情報端末。この端末は専門用語の解説をしてくれるほか、アイテムの確認やセーブ、ロード時にも利用できるのだ。



▲コマンドは「KEYWORD」「ITEM」「C-LEVEL」「SAVE/LOAD」の4つ。用語解説はフィクションからノンフィクションまで充実。

©ASCII Corp./System Sacom/Hideki Sonoda

を最新情報満載で大公開!!

❷ 真実の愛ふたたび…あの名作SLGがカムバック！

トゥルーラブストーリー2

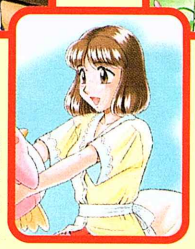
True Love Story★

●恋愛シミュレーション
●アスキー　●12月10日発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

お待たせしました！　根強い人気の『TLS』の最新情報公開。今回はヒロインを含む5人を紹介！

◀瑞木あゆみ。陸上部のマネージャーを務めている。けなげで内気な女の子。

◀風間こだち。剣道部主将。自分に厳しいまじめな性格。なんでも自分ひとりで解決しようとする。



▶七瀬かすみ。主人公と同じ団地に住む幼なじみ。お菓子づくりと手芸、フルートが趣味の控えめな女の子。

▶深山早苗。何もないところで転ぶようなドジなあわてんぼう。1年下の後輩。

コンセプトは「いとおしさ」11人の女の子と真実の愛を！

この冬発売予定の『TLS2』、その最新画像を入手！　登場する11人の女の子のうち、ヒロイン・茜をはじめとする5人の素顔が明らかになった!!

今回は「いとおしさ」をコンセプトに、前作以上に切なく、ホットな恋愛を楽しめるようになっている。下校会話システムの強化により、妹や先生、男キャラとまで一緒に帰れるようになったり、イベントやデートの種類が増えたり、場合によっては主人公をめぐる三角関係という状況が生まれたり、とあらゆる面でパワーアップしている点にも注目。発売までの半年が待ちきれない！

森下　茜
本作のヒロイン。常に学年20位以内をキープする成績優秀な女の子。だれにでもわけ隔てなく接するため、男女ともにだれとでも仲がいい。バスケット部に所属。

❸ ダイナミックな釣りの手応えを完璧に再現!!

バスランディング

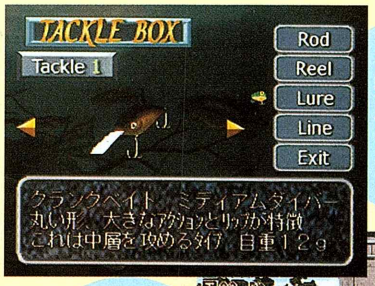
バスと釣り人の息詰まる駆け引きがプレイステーションでよみがえる

●バスフィッシングシミュレーション
●アスキー　●'98年冬発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

ビギナーからプロまで、すべてのフィッシャーマンが納得するバスフィッシングの決定版

バスとの強烈なファイトがPSで体験できる!!

アスキーがこの冬の発売を予定しているバスフィッシングゲームは、実写さながらの精緻なグラフィックと、気候や水温にまで注意を払ったフィッシングフィールドが自慢の超本格派だ。ターゲットとなる魚種はバスを筆頭に、ブラウントラウトやレインボートラウトなど合計10種類。どれも、ルアーフィッシングの対象魚として有名なものばかりである。GPSや魚群探知機といった最新の機材を使いこなし、釣りの醍醐味を120%楽しもう。



◀使用機材は現実に存在する一流の品ばかり。これらの道具をポイントや天候、季節に合わせて使い分けることが必要。タックルも自分で考えて組み上げよう。

▶現場に着いてからのフィッシングシーン。気温や風速・水温など、フィッシングフィールドの細かいデータが画面の端に表示されている。この数値から魚の居場所を割り出せ！

フィッシャーマンの熱い心に火をつける「釣りコントローラ」

右の写真はアスキーが発売を予定している「釣りコントローラ」のモックアップ。正確な発売日は未定だが、『バスランディング』のソフトと同時発売になる予定なので期待しよう。価格未定。

◀左手で竿を保持し、右手でリールを巻くタイプらしい。

©ASCII Corp.

謎の組織(?)と戦闘システムの詳細に迫る!!

速報第2弾!

衝撃的発表から約1カ月。今も旋風を巻き起こし続ける『FF Ⅷ』。進化し続けるRPGの未来形をわれわれはいかにとらえるべきか? 今回は戦闘システムを中心に、その一端を覗いていく。すべてのPSユーザーたちよ、刮目せよ! 注目せよ!! 期待せよ!!!

進化するゲームと、映像のクロスオーバーを示すカタチ

過去数年間で、ゲームの表現力は著しく進歩した。光陰矢の如しというが、ゲーム業界における制作論と表現の文法は超音速戦闘機並みの速度で進歩しているように見える。表現の向上は、ドットマトリクスだけで構成されていたキャラクターたちを、ようやく「ヒト」の形に近づけた。そこにあるのは画面上に描かれた絵としての概念を超え、限りなく「人」の映像に近づこうとする生物の姿である。

過去を払拭するわけではないだろうが、決して2D表現に戻ることはなく、あえて3Dによる生物と環境の描写を徹底して追及するスクウェア。彼らの最新作であり、現時点での最高作である『FF Ⅷ』は、わずか15カ月前の前作『Ⅶ』をはるかに凌駕するクオリティを伴って現われた。これから発売予定の冬までの間、どれだけの前進を彼らは遂げるのか? 音速さながらの開発速度と圧倒的なマン・パワーのもたらす「進化するゲームの文法」。その変容ぶりと、結果としての映像とゲームのクロスオーバーをわれわれは逐次観察することになるだろう。その末に、"それ"が到達した新天地をユーザーは垣間見る。そのとき、ゲームはどう進化しているのだろうか?

●RPG
●スクウェア　●今冬発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

FINAL FANTASY VIII™

ファイナルファンタジーVIII

その答えの一端がここにある。『FFⅧ』。いまだ未知数の存在だが、それが指し示す領域はだれも体験したことのない世界だ。単なる映像とゲームのコラボレーションとしてだけでなく、1本芯の通った映像的ゲーム制作の追及という結晶は、静止画を見るだけでもわれわれを興奮させる。だが、優れた映画が優れた脚本と設定、優れた俳優のもとに成り立っていることを述べるまでもなく、現段階では、ストーリーも、そのシステムもすべてが未知である『Ⅷ』については客観的な評価を下すことはできない。しかし、わずかずつそのベールははがされようとしており、そこから見える姿はだれをも魅了する。そして脳裏に囁くのだ。「こいつは凄い」「だれもが見たことがないゲームができ上がるだろう」と。

今回の特集では、数々の媒体資料と画面写真からその隠された『Ⅷ』の素顔に迫ると同時に、スクウェア側への特別インタビューを敢行した。『Ⅷ』に隠された謎を解く手がかりの一部として読み解き、冬に訪れるであろう新たな冒険への思いを巡らせていただければ幸いである。

▶映像とゲーム部分の違和感をなくすため、キャラクターは8頭身に統一。よりリアルな映像を生み出すため、一部にモーションキャプチャーも採用(P88インタビュー参照)。全編この状態で物語は語られる。

▲従来のエッセンスも多少は残されている。『FF』でなじみのビッグスとウェッジの登場はその好例。

©スクウェア　キャラクターデザイン/野村哲也

軍靴の響きに彩られた世界 GARDENとSeeDとは？

Party(?) 主人公のひとり、スコールが属する組織<ガーデン>と、その下部組織<シード>。最初にプレイヤーパーティとして機能する集団は、このガーデンにまつわる集まりのようだ。ここではガーデンとシードの概要とその役割について紐解いていく。そこに隠された真実はスコールをいかなる冒険に導くのだろうか？

先月の記事でお伝えしたとおり、『Ⅷ』の舞台はどうやら局地的な紛争が慢性化した世界のようだ。それゆえ、軍隊という集団が必然的な存在として人々に認知されている世界らしい。

だが、軍靴の甲高い響きこそ一般的であれ、そこに暗いムードは漂っていない。あくまでもこの世界は軍を必然として受け入れ、成立している社会なのである。

そんな状況下において、<ガーデン>＝私設兵士養成学校は成立している。このガーデンこそ『Ⅷ』の重要なファクターのひとつであり、同時に主人公のひとり、スコール・レオンハートが最初に属している組織なのだという。さらにこの組織はシードなる下部組織を持ち、戦乱の地に兵士を派遣しているようだ。

表層は穏やかだが、水面下では人々が傷つけあうことを生業にした組織が存在する社会。『Ⅷ』の物語はこのような歪みを擁した世界から始まるのだ。

▲スコールたち数人のキャラは最初にガーデンに属する人物であり、ガルバルディなる国（？）に侵攻するところから物語が始まるらしい。

GARDEN

ガーデンとは世界各国に存在する私立兵士養成学校。6～19歳までの男女が全寮制の集団生活下で兵士としての様々なノウハウを学ぶ場所である。6～15歳までの間は年齢に合わせた入学試験に合格することが入学条件。入校以後の生活費や学費など諸費用は、すべてガーデンが負担する。

しかし、15～19歳までの任意の時期に、毎年春夏2回行なわれる卒業試験を受けて合格しなければ卒業不可となり、放校処分となる。

ガーデン出身者は各国の軍に優秀な指揮官として迎えられ、少数精鋭部隊などに配属される。即戦力はむろんだが、兵員の教育者としてのポジションにつく者も多いという。

ガーデンは各国の政府・軍とは無縁の私設団体であり、ゆえに卒業者が自分の属したガーデンの立地されている国の軍隊に入るとは限らない。入隊先はガーデン幹部と各国軍の交渉によって決定される。この交渉において、生徒たちの配属希望がとり入れられることはほとんどない。

こうしてガーデンは卒業生を各国に送り込む代わりに高額の「委託金」（各国が兵士の育成をガーデンに委託したという形式にしているため、こう呼ばれる）を受け取り、それによって運営されている。

なお、ガーデンの設立目的および、その設立者に関しては現段階では不明である。

◀この建物が、各国に設立されたガーデンのひとつであるらしい。その正体と運営目的は不明だが、どうもキナ臭い雰囲気が感じられるといえよう。

特殊部隊SeeD

各国政府からの依頼を受けて、ガーデンが派遣する傭兵部隊。それが特殊部隊SeeDである。クライアントの依頼をガーデンが承認すれば、国や地域・内容を問わず、あらゆる戦闘行為に同部隊は派遣される。その依頼内容は戦争から要人警護、暴動鎮圧まで多岐にわたる。

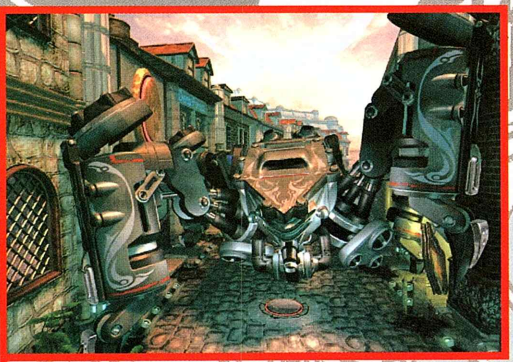
ガーデンを卒業するだけでも難しいが、SeeDに入隊するのはさらに困難を極める。

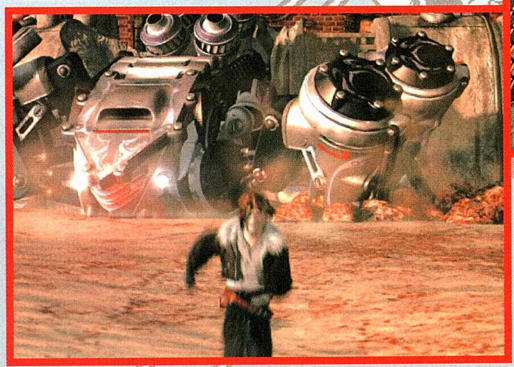
ガーデンにて優秀な成績を収めた生徒たちのみが選ばれ、ガーデン卒業試験を受ける代わりに同部隊の入隊試験を受けることができるからだ。

ただし、その合格基準は（ガーデンの）卒業試験の比ではない。

こうして選抜されたSeeD隊員の能力はずば抜けて高く、ガーデン卒業生の倍以上の戦闘能力を誇る。また、高度な魔法使用訓練も受けており、まさに一騎当千の兵士が集まった集団がSeeDなのである。

主人公スコールはSeeD入隊試験を兼ねた実戦に投入される。ここから物語は始まるらしいが、対する敵軍は無人鎮圧用ロボットを派遣し、生徒たちを蹴散らす。その模様がこのシーン。この戦闘シーンは体験版（トライアル・バージョン）にも収録されている。





X-ATM92 BLACK WIDOW

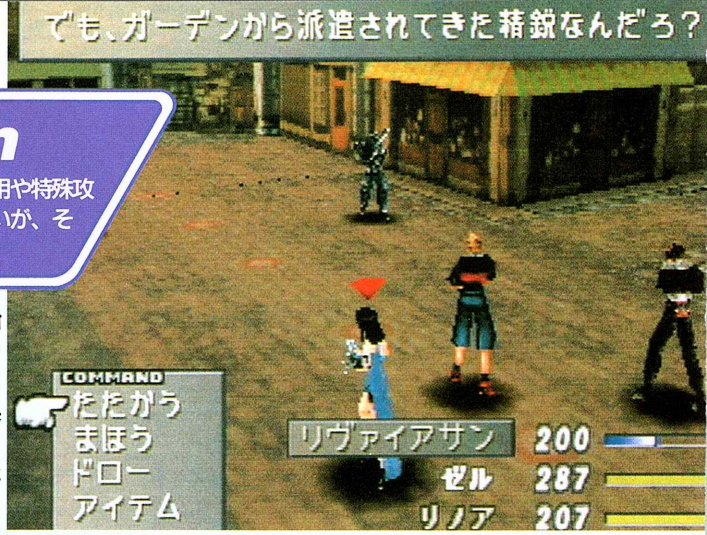
機甲部隊支援用に開発された無人機動兵器。多脚構造採用により路外性能に優れ、高低差のある地形や悪路での高速踏破も可能。車体前部には拡散ビーム砲「レイ・ボム」を装備。多数の敵にも有効なほか、2脚の脚部と1対の腕部はフレキシビリティが高く、主任務である歩兵掃討を効率的に実行できる。

●製造元：マッケンゼン重機K.K.　●全長：12.8m
●本体幅：3.4m　●全幅：8.4m　●全高：3.1m
●乾燥重量：64.8t　●全備重量：97.2t
●武装：Mk15拡散ビーム砲×1
●機関：ガスタービン（出力：7450hp）

でも、ガーデンから派遣されてきた精鋭なんだろ？

Battle System

ベースはシリーズ前作までの流れをやや残した形らしいが、魔法の使用や特殊攻撃の方法は全く異なる姿となる『Ⅷ』のバトル。未完成ゆえ断言はできないが、そのシステムはRPGにおける新たな〝戦闘〟の醍醐味を感じさせる。



『Ⅷ』に見られる戦闘システムの変遷

画面切り替わりでエンカウント方式の戦闘が発生、直接攻撃か魔法、特殊攻撃などのアクションコマンドを入力し、戦闘を行なう。戦闘はセミリアルタイム方式のアクティブタイムバトルであり、コマンド入力にもたついていると敵の反撃を受ける。『Ⅷ』の戦闘は、どうやら基本的にこの形を継承することになる。だが、その下部項目は変更されて新しいシステムとなった。端的な例をあげると、魔法の行使と特殊攻撃、召喚という3点において大幅なシステム変更が加えられていることが現時点では判明している。また、画面レイアウトは前作から一新され、よりコンパクトになった。これはプログラム実行速度の軽減を意図した結果だと思われる。

ユーザーインターフェイスはわかりやすく、かつ遊びやすくというスクウェアの基本姿勢は変わってないものの、そこには新たな血が注ぎ込まれているのは確固たる事実のようだ。

なお、今回の締め切り直前滑り込みで体験版をプレイできた。その感触はかなり良好でプログラム実行速度も早く、『Ⅶ』同様の快適な戦闘が楽しめた。

① 戦闘開始

フィールド上でエンカウントが起こり、画面切り替えで戦闘シーンに突入する。これは『Ⅶ』までと同様。今回もこのスタイルは保持される。体験版をプレイしたかぎりでは、戦闘に入る際のシークタイムは『Ⅶ』と同じぐらいのようだ。

② 直接攻撃

現段階では直接攻撃に該当する「たたかう」コマンドの存在は確認されているものの、各キャラの攻撃方法までは不明。唯一わかっているのは、スコールの直接攻撃が、愛刀・ガンブレードによる近接戦闘になるらしいということぐらいである。

③ 特殊技

各キャラクターにはそれぞれ『Ⅶ』のリミット技のような特殊攻撃法が付加されるらしい。

だが、これについても発動条件やその種類・用途など、詳細は不明。ただし、スコールの特殊技<連続剣(写真下)>については、彼の武器であるガンブレードの設定を活用したものであることがわかっている。この特殊技の詳細については、右ページを参照してもらいたい。

④ アイテム使用

アイテムの名称や効能については、シリーズ前作までと同様だが、新たなアイテムなどの登場はありえない話ではない(P88のインタビュー参照)。しかし使用方法については変更なし。従来どおり、使用するアイテムやかける相手を選択して実行することになる。ただし、ショップでの購入方法などについては、まだ未定である。

⑤ ドローによる魔法抽出・使用

本作の戦闘システムにおいて、最大の特徴となるのがこの〝ドロー〟による魔法の実行だ。『Ⅷ』では魔法は敵からドロー(〝引き寄せる〟の意)して、使用することになる。敵からドローした魔法には残数の設定がなされ、1回抽出した魔法は使用するとなくなってしまう。例えばある敵からケアルを抽出して所持しても、次の瞬間にそれを実行すると残数は0になり、再度ケアルを使用するには、ケアルを持つ敵から魔法を抽出しなければならないという具合になるのだ。(これについてはP86で詳細を解説)

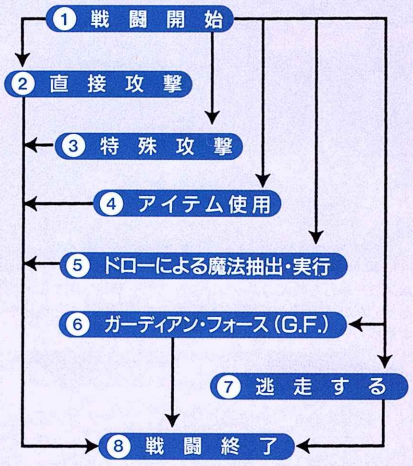
◀敵から魔法を抽出して使用するシステム。前作にも登場したラーニングに似ているが、微妙に異なる。

⑥ ガーディアン・フォース(G.F.)

本作では召喚魔法は存在しない。これまでの召喚獣の固体名などはそのままだが、代わりにガーディアン・フォースという守護力として存在することになり、使用方法も異なっている。また、これら守護獣自体が成長する特徴を持つようになり、『Ⅶ』までの無敵に近い存在ではなくなった。(これについてもP87で詳細を解説)

◀召喚獣の出現プロセスは前作と同様に見えるが、その力の発揮具合や強さなどは大幅に変更が加えられた。

戦闘の基本的な流れ



※この戦闘の流れ図は、現時点で判明している事実をもとに再構成したものであり、実際のバトルのチャートとは異なる可能性があります。ご留意ください。

⑦ 逃走する

これについては前作と全く同じ。戦闘中に、L2+R2ボタンを押すことで戦闘からの逃走を開始。だれかひとりが逃げ切ると戦闘終了となる。ただし、中ボスと相対したときなど、敵の種類によっては当然ながら逃げられない。

⑧ 戦闘終了

敵から逃げ切るか、すべての敵を倒すと戦闘終了。倒した敵がアイテムを所持していた場合、そのアイテムを取得できる。

◀この写真ではアイテム取得画面しか写ってないが、おそらく金銭と経験値の取得も当然だがあると思われる。

ガンブレードでの特殊攻撃とそこから得られる推論とは？

前述したように、『Ⅷ』ではスコールの所持武器・ガンブレードを使用しての特殊攻撃が可能だ。その発動条件についてはまだ不明。唯一わかっているのが、右にあげた写真の＜連続剣＞だけである。

これは、ガンブレードの設定をそのままいかした形で組み込まれており、敵に剣がヒットしている最中に引き金を引く（＝プレイヤーがボタンを押す）と、敵に与えるダメージが増加するという技である。＜連続剣＞使用についてほかのキャラがチュートリアルを行なっている右上の写真からわかるように、この技はゲーム開始時から使用できるようだ。

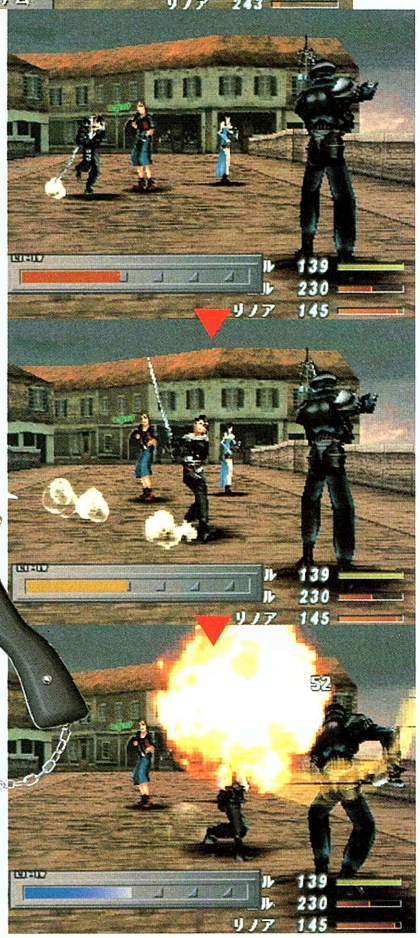
とすると、予想できるのが武器の固有化である。

この特殊技がゲーム終盤まで使用されるならば、その実行にガンブレードという特殊武器は必要不可欠なはず。これ以外の武器を使用した場合は＜連続剣＞の使用もできなくなるに違いない。反面、＜連続剣＞を通じて使用するならば、ガンブレード自体の強化が不可欠になるだろう。このことから『Ⅷ』ではキャラ固有の武器をチューンナップして強化していくという推論が成されるのだが、果たして真相はどうなのだろうか？

▲ほかのキャラの特殊技があるのか？　という点についても興味が残るが、今回はまだ秘密だとか。おそらくあるに違いない。いや、絶対ある！（←断言120%）

▲どう見ても、これはゲーム開始直後の使用説明。やはりゲーム序盤から特殊技は使用できるらしい。

◀「うまくいけば…」ということは、失敗することもあるということなのだろう。



◀連続剣のモーション一例。確かに通常の攻撃よりエフェクトも派手で、威力も高そう。使い方はややアクションRPGっぽくなっている。

GUNBLADE

スコールが最初から所持している武器。銃の先に剣がついた特異な形の武器で、相手に攻撃がヒットした瞬間に引き金を引くと、ダメージが倍化する。

QUESTION?

このゲージの持つ意味は？

今回、締切り間際の滑り込み取材で判明したのだが、画面左下に表示されているLIMITゲージを見て、プレイヤーは連続剣使用時のボタン押しを行なうことになるそうだ。

よく見ていただけるとわかるだろうが、同ゲージにはいくつかの目盛りが刻まれている。逐次上昇するゲージの先端がこの目盛りに達したときに、ガンブレードの引き金に対応したボタンを押すと、その瞬間に敵に与えるダメージが増加するのだという。

ただしこのゲージ自体の持つ意味や、バーが上昇する理由は不明。これらについては追々明かされることになるそうである。

QUESTION?

戦闘画面に見られる新キャラクター（？）ふたり

戦闘システムについてではないが、今月公表された画面の中で気になるのが、スコール以外のふたりのキャラクターについてである。それによると、どうやらこの「ゼノ」「リノア」なる男女は、ゲーム冒頭部分からスコールと共に戦うことになるのでは？　と思われる。また、武器らしきものを所持していないことから、彼らは肉弾戦で戦うと推定される。

さらに、リノアについてはロゴに描かれた女性との因果関係も深いらしい。（というより、同一人物のようだが……）

一方、最初に公表されたままいっこうに出番のない、もうひとりの主人公であるラグナだが、「違う世界に住む」彼とスコールを操るのはゲーム中においては、交互に行なわれるそうだ。

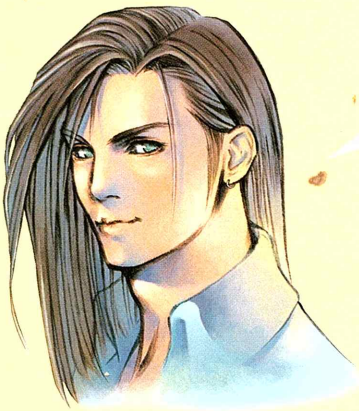
しかも、彼の住む場所は完全にスコールと接触のない世界らしく、先月ご紹介した画面中にもたびたび登場した巨大な「月」と関係があるらしい（P88のインタビュー参照）。この辺にはストーリーの核心が隠されているようだが??

▲▶どっから見ても、同一人物にしか見えないロゴの女性とリノア。十中八九、同じキャラだと思われるのだが……もしかして、双子の姉妹だったなんて驚きのオチが用意されていたりするのだろうか？

また、スコールと彼らふたりが共に行動していることから、彼らはガーデンの同級生だとも考えられるのだが……。

この女性がやはり「リノア」なの？

▼スコール側とラグナ側の違う環境下の２パーティをストーリーに沿って変更しながらシナリオを進めていく構成になるのはほぼ間違いなし。巨大な「月」とラグナの住む場所との因果関係が気になるが、予想どおりラグナは月世界に住んでいるのだろうか？



ラグナ・レヴァールさん（29歳）の役まわりは？

Drow System

魔法を敵から抽出し、それを使用する"ドロー"システム。ラーニングと相似する部分こそあるものの、前作までの魔法使用形式とは完全に異なった同システムの詳細と使用例をここでは提示し、その謎について踏み込んでみるとしよう。

敵から魔法を抽出して使用する"ドローシステム"

万物から排出される力。それが『Ⅶ』における魔法である。本作では魔法を買ったり、拾ったり、マテリアなどの小道具で習得することはいっさいできない。戦闘中に敵の持つ魔法をドロー（抽出）することでのみ入手できる。入手した魔法はそのまま同ターン内で放つこともできるし、ドローしたキャラクターがストックしておくこともできる。

ただしストックという言葉が示すように、入手した魔法には数の概念が付加されており、魔法の実行回数は単純に所持している個数のみに限られる。そのため本作ではMPという概念も存在しない。よって、1個抽出した魔法は使ってしまえばなくなり、再度魔法を使用するには敵から抽出するしかない。

だが、これだけでは先に進むにつれて戦闘中のドローが面倒臭くなるという事態は避けられない。そこでストックした魔法にはほかの使い道が用意されているという。これがドローシステム最大の特徴となるのだが、これについては現時点ではまだ極秘事項とされており、詳細はつかめなかった。

「ドロー」による魔法抽出から使用するまでの流れ

①ウインドウが表示

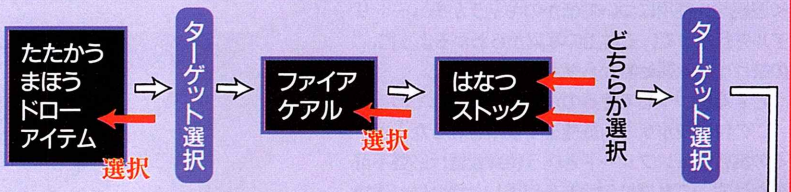
最初に画面下部にウインドウが表示。ここでドローコマンドを選択する。

②ターゲット選択・抽出魔法選択

どの敵から魔法を抽出するかをまず選択し、続いてドロー可能魔法一覧が出たら、抽出する魔法を選択する。あとはその場で「はなつ」か「ストック」するのどちらかを選択する。

③使用orストック選択

使用する場合はターゲットを選択して実行に移る。ストックした場合はキャラに魔法が注入される。

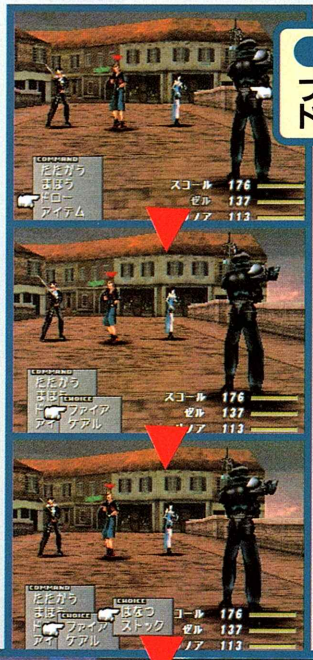


④魔法実行

「はなつ」を選択した場合は、すぐにその場で選択したターゲットに向けて魔法が使用される。一方、ストックした魔法は次ターンのウインドウに現われる「まほう」コマンドを選択すれば、使用することが可能。この場合は、使用魔法を選択したあとにターゲットを選び、実行することになる。この辺は『Ⅶ』と通じる部分がある。

※一度ストックした魔法は使用しない限り、戦闘が終わっても入手したキャラクターが所持することになる。そこで、強力な魔法やレアな魔法はここぞというときに使うという戦術眼が必要になるだろう。なお、ストックの上限数については不明。

例1 ファイアをドローする



◀剣を構える敵兵士を対象にドローを実行。ファイアを選択してドローが発動される。「ドローファイア」のメッセージが出たこの時点で、ドローは発動したとみなされる。このあとは「はなつ」か「ストック」するを選択。放つ場合はターゲット選択後、即座に魔法が実行されることになる。

例2 ファイアをストックする

◀ファイアを使用せずに、ストックした場合の1シーン。選択した対象となる敵から光が飛び出て、ドローを実行したキャラに吸い込まれていく。NOTICEのメッセージが出たらドロー&ストック成功。この場合、入手できるファイアの数はランダムで決定され、通常、2～3個ストックされる。

QUESTION?

ドローの失敗はあるのか？

ドローは必ずしも成功するとは限らない。敵のレベルがパーティキャラより高い場合や、レアな魔法を抽出する場合などは抽出作業は困難になる。これらの場合、ドロー成功率は極端に低下し、失敗した場合は「ドロー失敗」という表示が抽出不成功を告げる。相手を見極めず、むやみにドローを実行しても抽出は成功しない。ひいては戦闘の失敗＝負けにつながる最悪の事態を招く可能性もあるのだ。

▲失敗すると、このようなメッセージが出る。希少価値の高い魔法ほど失敗確率は高くなるそうだ。

召喚魔法に変わる ガーディアン・フォースの仕組み

先のページで前述したように、本作には召喚魔法はない。しかしこれまでの作品にも出ていた召喚獣たちは、プレイヤーキャラたちを守護する力<ガーディアン・フォース（G.F.）>として存在する。

このG.F.は戦闘中に呼び出すことで、その攻撃力・防御力を発揮する。ここまでは、前作『Ⅶ』と全く同様だ。だが、今作での彼らにはHPや攻撃力が設定されており、完全無敵ではなくなった。しかし反面、主人公たち同様に成長するためのパラメーターを得たことで、これらのG.F.を「育てる」戦略性と楽しみを得ることになったのである。つまり、プレイヤーの育て方次第では一見強力でないG.F.でも実は凶悪なまでの強さを誇る……なんてことが可能となったワケだ。

なお、このG.F.が成長することによって得られるパラメーターは経験値やHP、攻撃力だけではない。これに関しては現段階ではスクウェア側も口が堅く、明らかにはされなかった。今後の情報に期待したいところである。

Gardian Force

直訳すると「守護獣の力」。召喚魔法からG.F.という形態に変化した召喚獣たちは、どんな闘争の雄叫びを奏でるのか？　成長という後天的形態変化の要素を組み込んだG.F.システムは、戦闘による新たな「成長」の可能性を示唆する。

リヴァイアサン

◀▲現時点でただ1体のみ公表されたG.F.であるリヴァイアサン。無敵でないということは、やはり彼の場合は火炎系の攻撃に弱い……なんてことになるのだろうか？

1 G.F.を召喚

▲G.F.を入手したあとの状態だと、バトルコマンドの一覧に「G.F.」の項目が出現。まずはこれを選択する。

2 使用するG.F.を選択

▲次に所持しているG.F.中から、使用するものを選択して呼び出す。使用可能なG.F.は一覧に表示され、バトル中にすべて呼び出すことが可能。（連続使用については不明）

3 G.F.スタンバイ状態に

▲スタンバイ状態になり、召喚した者の名がG.F.の名に変わる。次にG.F.が力を発揮するまでの数ターン、敵からの攻撃によるダメージはすべてG.F.が肩代わりする。

4 G.F.発動!!

▲G.F.発動により、水球がモーフィングしてリヴァイアサンが出現。このあとは『Ⅶ』までの召喚魔法の実行中と同様に、大海衝が発生して敵をのみ込んでダメージを与える。

QUESTION?

ガーディアン・フォースの種類は？

前作『Ⅶ』での召喚魔法は約20種が存在したが、今回のG.F.についてはその数・種類ともに全くの未定。スクウェア側の発言によると、『Ⅶ』で新登場したバハムート零式などのような新型（？）が登場する場合もあるだろうし、一覧からいなくなるG.F.もあるかもしれないという。（P88のインタビュー参照）

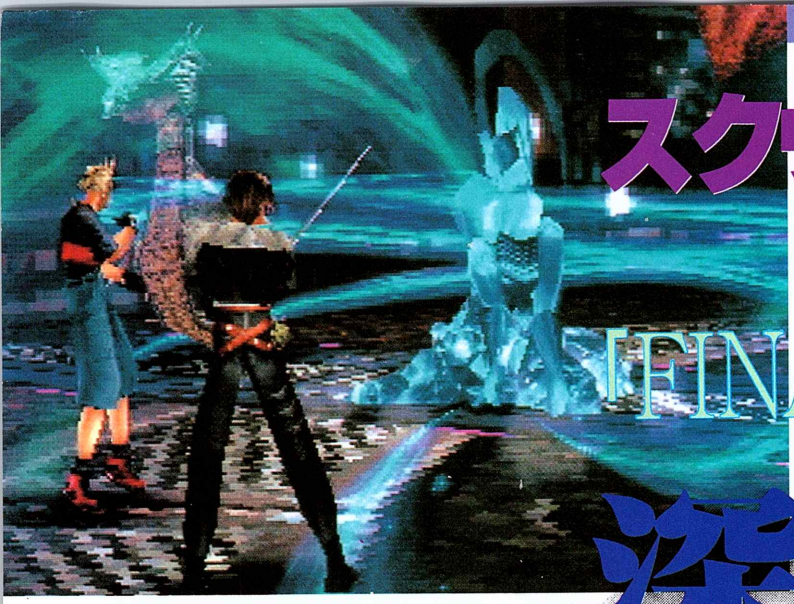
また、これらG.F.の入手方法や経緯についても今回はいっさいが伏せられた形となった。これらについても今後追加される情報を待つところである。願わくば、プレイヤーの度肝を抜くようなG.F.の出現を期待したい。

◀映像的にも『Ⅶ』から格段に滑らかな変形・出現シーンを誇る。その技術をいかすようなG.F.が出る？

CAUTION!

G.F.には弱点がある

一見無敵に見えるG.F.だが、HPなどが設定されているため、無敵ではありえない。スタンバイ状態から発動までの間に、そのG.F.が持つHP以上のダメージを受けると、そのG.F.は使用不能となってしまうのである。なお、一度使用不能になったG.F.の回復方法などについては全くの不明。P88のインタビューで、その質問について答えらしき発言はされているのだが……？



スクウェア宣伝担当者 岡宮道生氏に聞く 『FINAL FANTASY Ⅷ』 深き謎!!!

突然の発表から約ひと月。新たな情報を総括して眺めると、少しずつ見えてくる『FF』の形。加速するRPGの文法は何を提示しようとしているのか？　今回は特別企画として、スクウェア宣伝担当者へのインタビューから、そのディテールを探り出す。

SPECIAL

見た目は明るいが、実は……というのが『Ⅷ』のポイントになる

ゲーム業界全体をふたたび震撼させた『FFⅧ』の発表劇と、そのクオリティの高さ。そこにわれわれは、RPGの未来形の一片を確かに感じとった。『ドラゴンクエスト』シリーズと並び、RPGの両巨頭の一端とされた『ファイナルファンタジー』シリーズ。今や、それは前述の『DQ』をはるかにしのぐ勢いでユーザーの支持を受け、RPGのあり方を変え続けている。そして、その最新作『Ⅷ』が目指す指標の先には何が待つのだろうか？　同社宣伝プロデューサー・岡宮氏の言葉からは、『Ⅷ』が目指す新たな『FF』の道が読みとれる。それでは、行間から芳る言葉の裏に隠された真意をも含め、以下のインタビューをじっくり味わっていただきたい。

※

——発表から半月あまりが過ぎましたが、ご周囲の状況も含めて、何か変化はありましたか？　例えば個人的に業界関係者から「あれ、凄いね」とか言われたりというようなことは？　ネットなどでもけっこうな話題になっているようですが。

岡宮「いや、まだ直接的には変化は感じませんね。評判はおかげさまで良いみたいです。ネットでの話題とかは開発スタッフは気にして見てるようです」

——ほぼ同日に『ドラゴンクエストⅦ』の発売予定日の発表がありましたが、特に対抗意識などは？

岡宮「結果として、販売された他社のゲームを見たあとで、"これはいい"という部分があるものについてはスタッフたちの間で話題にはなりますが、とりたてて対抗意識というのはありません」

——発表会のときに、坂口さんが質問されていた項目なんですが、今回の『Ⅷ』でのテーマは？

岡宮「野村哲也(キャラクターデザイン担当)曰く、"愛"だそうです。といっても、男女の愛だけではなく、男同士の友情などいろんな愛がありますから。その辺は追々ということで……」

——ロゴの男女はやはり、スコールとリノアなのでしょうか？

岡宮「まあ、見てのとおりなんですが（笑）」

——発表会でのムービーを見て「表現が細かくなった」と実感したんですが、グラフィックエンジンは『PE』と同じものを使用されているんですか？　それともMAYA（※1）を使っているとか？

岡宮「ムービー部分ではMAYAを使っています」

——この前の発表会での返答を聞く限り、米国での技術開発を流用する形でさらに強化している……とこちらでは理解しているんですが。

岡宮「そうですね。これまでも前作の技術をフィードバックして導入することはありましたから」

——前述のムービーでは、"月"が強調された印象的なシーンがありましたね。タイトルバックにも出てましたし（※2）。あの月には何か意味が？

岡宮「先月公表した画面を見ていただくと、要所要所に月が出ていますよね。あの月って、異様に大きいんですよ。それは物語と世界観に絡んできます」

——電波塔というか、レーダーみたいな機器も背景にありましたね。ムービー中では光線を射出してましたが……物理工学にちょっと詳しい人なら、あれはレーザー通信か、レーザー推進器ではないか？　という推測をすると思うんですが。

岡宮「まあ……基本的にはそういうモノです。役割についてはヒミツということで（笑）」

——今回いただいた素材や、これまでの情報を総括すると、スコールを含めた画面中の3人は、やはりガーデンに属する生徒ということですか？

岡宮「詳しくは話せませんが、設定上ではガーデンで魔法の使い方を含めた訓練を学んでいる生徒になります。そのため最初から3人とも魔法を使えます」

——SeeDに属しているわけではない？

岡宮「あくまでガーデンに属しています。今回公表した戦闘シーンを含めた体験版収録の部分（※3）は、SeeDの実戦試験に相当する場面なんです。本編と

今回のテーマは、"愛"です

は少し違うんですが、それをアレンジした形で体験版に収録しています」
——その体験版ですが、プレイ時間はどの程度になるんですか?
岡宮「大体40〜50分というとこです」
——『Ⅶ』のように3キャラが使用できます?
岡宮「そうなります」
——ラグナは出ない?
岡宮「出ません」
——その、もうひとりの主人公・ラグナに関する情報は公表されてませんが、やはり製品版では彼とスコールの置かれた立場や状況がカットバック形式で交互に描かれる(交互にプレイする)ことになるんですか?
岡宮「そうです。ただし、プレイヤーが主人公をどちらかひとり選んでプレイするということではありません」
——あくまでプレイヤーが交互に両者のストーリーを進めていき、やがて合流するということ?
岡宮「合流するかどうかは……ハハハ(と笑って逃げられる)。まあ、最終的にはストーリー的につながって"ああ、なるほど"と思わせるようにはなるんですが」
——直接的に合流するわけじゃないという言い方もできるということですか?
岡宮「そうとも言えますね」
——『Ⅶ』より明るい雰囲気になるという話ですが、状況設定を見ると、けっこうキナ臭い舞台のようですね。この辺は矛盾してるようにも見えるんですが。
岡宮「うーん、そうですね……例えば、僕らは今この国で平和に暮らしてますが、世界には紛争地帯もあるわけですよね。『Ⅷ』はそういう雰囲気の世界なんです。見た目は平和だけど、実は……というのが、今回の世界のポイントになります。光ある場所には影もある、という感じですね」
——あくまでも兵士養成学校としてのガーデンなどがマイナスイメージではなく、そこでは常識としてとらえられている世界だと?
岡宮「そうなります」
——今作はキャラクターも8頭身になり、ムービーとの違和感を最小限度に抑えるという話ですが、戦闘シーンへの移り変わりもないんですか? 例えば『PE』のようになるとか?
岡宮「いや、それはありません。『Ⅶ』と同じで、戦闘場面への移行はありますよ」
——ムービー部分では全面的にモーションキャプチャーが使用されるそうですが、その意図は?
岡宮「8頭身になると、いい加減な動きはできませんよね。フィールド上で動いているシーンなどはプログラムを組んで動かしているんですが、ムービーのようなリアルな演技が求められるシーンでは漫画チックな動きは許されないんで、そういう部分で使用してます」

戦闘と魔法のシステムはどう変わっていくのか?

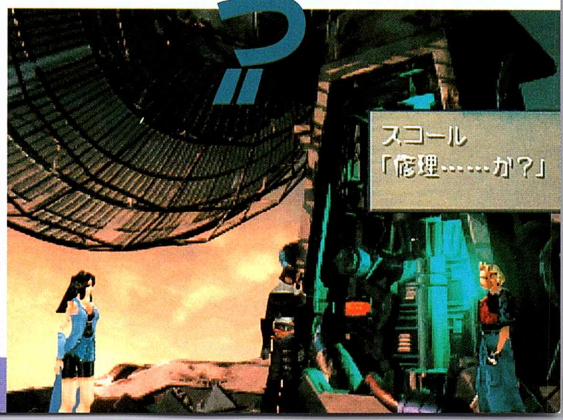
——抽出できる魔法の体系や名称などは『Ⅶ』から劇的に変わるということはあるんですか?
岡宮「基本的にはおなじみの魔法が出てきますが、システムが変わったことにより、新しいものが追加されたりすることなどはあり得ます」
——このドローシステムだと、遭遇確率の低い敵が持つ魔法をドローできない場合が想定されますが。
岡宮「そういう事態はあるでしょうね」
——ドローできる魔法は、敵のレベルや種類によって変わってくる?
岡宮「最終的にどうなるかは未定なんですが、今回は"戦いたい場所で戦おう"というコンセプトがあるんで、特定の場所で徐々に戦って強くなるということにはならないかもしれません。強い敵がいる場所に行くと強い魔法を入手できて格段に強くなれる……という状況になるかもしれないし、逆に弱いザコでも強い魔法を持っているかもしれませんね」
——MPの概念がなくなり、魔法は単純に所持する個数のみを使用するそうですが、やはり魔法を全体がけする場合などは個数を多く消費するんですか?
岡宮「『Ⅶ』までは魔法をかける際に敵単体か複数かを選べたんですが、今回はできません。『Ⅷ』での魔法はアイテムみたいなものですから、かけるときは敵単体だけになります。ですが"ダブル"という魔法がありまして、これを使うと1ターン中に魔法の二度実行ができるので、複数の敵に魔法をかけられるようにはなります」
——『Ⅶ』のダブル召喚みたいなものですね。
岡宮「そうなります」
——使用した魔法はなくなるわけですが、これを抽出なしに永続的に使用できる方法は組み込まれるんですか? 例えば『Ⅶ』のマテリアのように100回使用すると完全習得できるということは?
岡宮「基本的にはありません。ですが、魔法を抽出して使用するだけではなく、ストックした魔法で何かはできる……ということはあります。これについては今はまだヒミツです」
——スコールの特殊技「連続剣」の使用シーンで、"LIMIT"と書かれたゲージがありますが、このゲージがMAX状態のときにボタンを押すと、さらに強力な技が出るということは……?
岡宮「ゲージには目盛りが記されてますよね。あの目盛りに上昇中のバーが達したときにボタンを押すとダメージが増加するということなんですよ」
——そういう技はほかのキャラにもあるのですか?
岡宮「うーん、どうですかね……なんてね(笑)。体験版ではスコールの技は当然入ってます。ほかのキャラで同様のアクションが入る可能性はあります」
——最後にお約束なんですが、読者へひと言。
岡宮「一生懸命つくってますんで、期待していてください。また、体験版をプレイした方は、ぜひ感想を送ってください」
(6月6日/スクウェア本社にて収録)

INTERVIEW

今回は"戦いたい場所で戦おう"というコンセプト

NOTES

【※1】米国のエイリアス・ウェーブフロント社の製作による、超高品質CG製作ツール。スクウェアが独占的使用契約権を提携し、きたる映画製作に向けて、現在使用実験が行なわれている。【※2】発表会の席上で公表されたムービーでは、タイトルが表示されたシーンで、海面に巨大な月が写り込んでいた。【※3】『FFⅧ〜トライアルバージョン』として、7月16日発売予定の『BRAVE FENCER 武蔵伝』同梱の体験版が収録される。スコールたちが、SeeD入隊試験を兼ねた実戦に駆り出されるミッションをプレイすることになるそうで、先月公表された高速艇上陸ムービーはその一部分である。



地上への道を求めて、さらなる闇の奥へとおもむく

曲がり角の向こうから聞こえる足音と呼吸音。一瞬の静寂のあと、突如灰色の影が迫る！　あなたはこの恐怖をもう体験ずみだろうか。陽光あふれる地上世界へと帰るには、さらなる深層へと向かうしかないのである。

●ホラーアドベンチャー　●アトラス
●発売中　●価格¥5,800
●メモリーカード容量②　●デュアルショック対応（振動のみ）

DARK MESSIAH

ダーク・メサイア

基礎攻略

融合体の容赦なき追跡から逃げのびるための方策

融合体の接近を知らせる呼吸音に惑わされるな

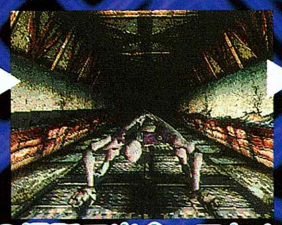
迷路のように入り組んだ道を歩いているとき、突如融合体の呼吸音だけが聞こえてくる――。このゲームのプレイ中、何度も遭遇するシチュエーションだが、このときの対処によって、あなたとパートナーキャラの命運は9割がた決まってしまう。

呼吸音だけが聞こえている状態では、まだ融合体のいる方角はわからない。ただやみくもに走って逃げるのでは相手の目の前に飛び出してしまう危険性も高い。そんなときこそ落ち着いて歩くべきなのだ。呼吸音が小さくなるようならそのまま走り、逆に呼吸音が大きくなるようだったら踵を返して逆方向に逃げる。パートナーにナオミを連れているなら、こまめにMAPを見ながら歩くのも手だ。一度MAPを見て融合体の位置を現わす光点が写っていなくとも、数歩先に進めば、やつはMAP上に姿を現わすかもしれない。とにかく一瞬たりとも気を抜いてはだめ。

なお、融合体はその姿を徐々に変化させていくが、そのとき呼吸音も変化している。耳慣れない音を聞いて不思議に思っていたら目の前に融合体が…などということにならないように。

道を塞がれたら

▼融合体がよく待ち伏せに使うポイントが通路の各所に存在する。これを逆手にとって、自分が進みたい通路から融合体を排除することも可能である。



別の場所で出会っておく

◀融合体は1体しか存在しない。背後につかず離れず誘導すれば、道を塞がれる心配はまずないが…

これでOK…？

CHECK! 弾丸は温存する必要なし！

ナオミ以外のパートナーキャラは、融合体を一定時間だけ無力化できる武器を持っている。弾数に限りもあるのでそうそう気軽には使えないが、温存しすぎてやられてしまうのは問題外。予想外の方向から敵が来たときなどは無理に走って逃げず、銃で対処しよう。

また、道を融合体に塞がれている場合は、積極的に撃ちにいき、苦しんでいる融合体の横をすり抜けるというテクニックもある。

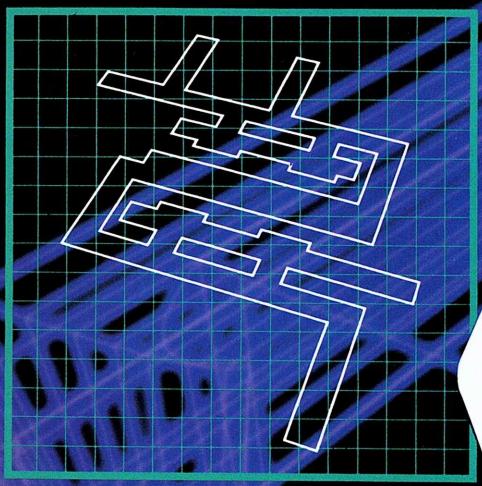
ナオミの場合

武器を持たないナオミの場合、□ボタンを押してもただ泣き言を言うだけ。ほかのキャラは融合体との距離に応じて、セリフ→攻撃と変化する。たまにセリフを読むと楽しい。

©ATLUS 1998

CAPTURE!

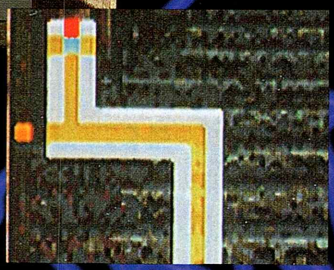
チャート&MAPでゲーム中盤までをナビゲート



東京メッシュ第2階層

オートMAPと組み合わせよう

△ボタンを押すと開けるオートMAP。これと誌面のMAPを組み合わせれば、もう迷うことはないはず。え、今どのMAPにいるかわからん!? もう君とはやってられんわ!



MAPの見方

MAP中の部屋を表わす番号は、同時に立ち寄るべき順番をも示している。ただし、そこまでに入手できるアイテムやヒントをしっかりと握っていないとダメ。

ほんの少しの見落としを本誌はフォローします

あくまで融合体とのチェイスがメイン要素のため、謎解きの難度はそれほど高くない本作。そのときやるべきことの見当もつかないまま逃げまわることはまずなく、だいたいの行く先はシナリオで示されている。常に目的意識を持って逃げまわれるわけだ。

だが、つくりが単純なだけに、アイテムを意外な用途に使うといったひねりのきいた場面では、詰まってしまう方もいるかもしれない。そんな方のために今回の記事では、MAP中の重要な部屋を訪れる順にチェックする。

SPOT.1 階段は希望への道か、それとも…

南東区画 メッシュ第1階層

2本の銘酒を駆使して必要なアイテムをゲット

さて、このMAPにくるまえに「地下浪漫」「東京滅酒」といった酒類は入手しているだろうか。まだなら北西区画、東北区画でそれぞれ入手してくること。「パール」は思わぬところで本来の役に立ってくれるだろう。

上記ふたつの酒がそろったら、まずは①の部屋にいる「隠しているジンベエ」のところに向かおう。彼に「東京滅酒」を渡すことで、西南区画に通じる隠し通路を使えるようになる。隠し通路の先で「ボロボロのヘッドホン」を入手したら、②の「探しているスギヤ」にそれを渡そう。すると「階段室の鍵」の鍵を入手できるはず。しかし、階段室に向かうのはまだ早い。扉の前には隔壁が閉まっているので、まずはこれを開ける必要があるのだ。

③の「フェロモンなマユミ」の持っている「人のカード」は、「地下浪漫」と交換にもらえるアイテム。これを持って東北区画の北端の通路の東の突き当たりの部屋にいけば、メッシュ第1層の隔壁すべてを開けることができる。隔壁を開けたら南東区画の南端、④の「階段室」から第2階層へと向かおう。まだまだ先は長い……。

もしかしてメチルか!?

お酒を飲ますと安らかになってしまう「隠しているジンベエ」さん。永眠なされてしまったのだろうか？　確かに「東京滅酒」さえ飲めればもう思い残すことはないとは言っていた彼だが、これはあまりにも急すぎる。ひょっとすると、「東京滅酒」はメチルアルコールを使った合成酒なのかもしれない。そんなものをグビグビやってしまったんだから、即死もやむなしか？

▲大事なメチル？　を抱えて安らかに眠るジンベエさん。僕も呑んでみたい。

南東区画MAP

次々と融合体のエジキに

◀ほかに「フェロモンなマユミ」も融合体のエジキに。逃れるためには下層へと向かうしかない。第3階層にある、地上への直通エレベーターを目指して。

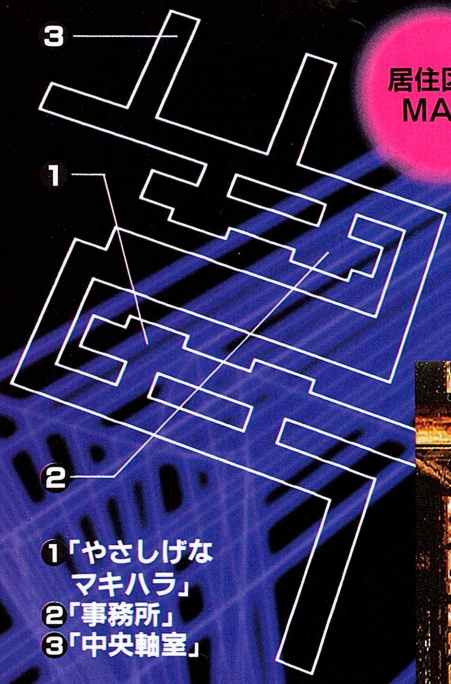
▼「しかたないよね……。降りるしか、ないもの」ナオミを連れて逃げているときのヒトコマ。

その形状を変化させ迫りくる融合体！

◀下水道で出会ったときの無骨な姿から、しなやかな形態に成長。その目にあたる部分はまだ開いてはいない。肩にある丸い模様がもしかしたら〝目〟なのか？

そして第2階層へ…

①「隠しているジンベエ」
②「探しているスギヤ」
③「フェロモンなマユミ」
④「階段室」



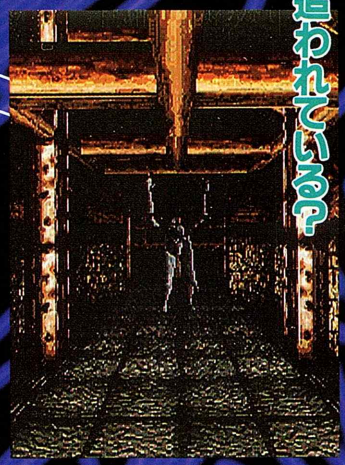
居住区画
MAP

1「やさしげな
マキハラ」
2「事務所」
3「中央軸室」

SPOT.2 融合体もなぜか下層へ

居住区画 メッシュ第2階層

▶あとで再会することになる「やさしげなマキハラ」。しゃべり方から見るにそこそこお年をめしているご様子。今のところは特に立ち寄らなくともよい場所。



追われている?

背後から忍び寄る融合体の恐怖

▶だれしも背後をとられるのはいやなものだが、相手が融合体ともなればなおさらである。しかし、なぜ階層を越えてまで主人公に襲いかかってくるのだろう? 単なる偶然なのか? それともあるいは……。

入手したら軸室へ

▲とりあえずこれさえ手に入れてしまえばここでやることは一旦おしまい。すみやかに畜産区画へ。

工業・産業に従事する人々に用意された区画

階段を降り、第2階層へとたどり着くと、背後に融合体の気配が。天井から降りた融合体は、ひと声吠えてあなたのほうへ走り出す。逃げ場を探し、ほうほうのドアに入ると、まず見つかるのが①「やさしげなマキハラ」のいる部屋。今のところここでやるべきことはないが、あとでここの「タンス」を「バール」で開ける機会がくる。

あいかわらず逃げながら部屋部屋をまわっていくと、②の「事務室」が見つかる。ここで入手できる「畜産区画通行票」を入手したら、あとは一直線に③の「中央軸室」に向かえばよい。

ちなみにこの第2階層は、クローバーの葉のようにつながった4つの区画が、ひとつの軸からしか行き来できないようになっている。これは想像だが、畜産区画から発生する悪臭を遮断するための仕組みなのではないだろうか。

SPOT.3 レノが事務所をかまえる区画

畜産区画 メッシュ第2階層

処理屋の依頼を受けて第2階層をめぐる

この区画に来た途端、クマのぬいぐるみを抱いた少女が目の前に立ちふさがり、クマの口を借りて不吉な予言を残し、去っていく。まるでその光景が実際に目の前で見えているかのように。

気をとりなおし、①の部屋までいくと、あの西南区画にいた「処理屋のレノ」がいるではないか。ここは彼の事務所らしい。彼は君に窃盗事件の犯人探しを依頼し、「開発区画通行票」を渡してくる。だが、ここですぐに開発区画にいってしまってはダメ。③と④で入手できるアイテムがないと今後状況が進展しないのだ。

③では「嘆きの笛」が入手できるまで「信者ムラミ」の質問に答えること。途中で選択肢を間違えると最初から答え直しになってしまうが、何度でも挑戦できるので気にする必要はない。

②の部屋では、神谷をパートナーにすることができる。ただし、パートナーがいるときに一度でも入ってしまうと彼はどこかに消えてしまうので注意。

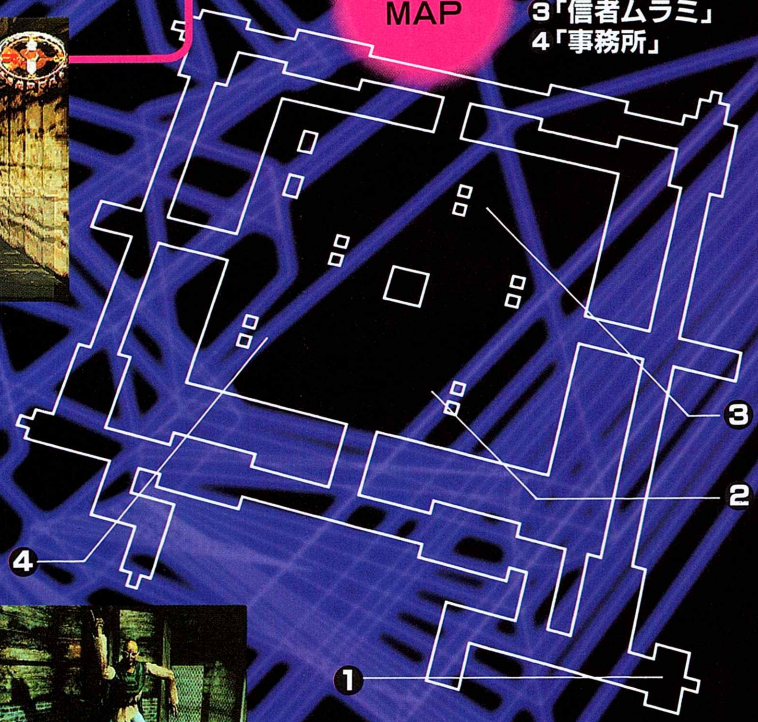
謎の少女が現われ…

▲「クマのビッキー」によれば、主人公たちは融合体にガツン、とやられてパクパクパクッ、と食べられてしまうそうな。そんな未来、信じたくない!

▲ここは素直に引き受けておこう。どちらにとっても悪くない取り引きだ。ただし、この畜産区を離れるのは、「嘆きの笛」と「下半分だけの通行票」を入手してから。焦りは禁物である。

畜産区画
MAP

1「レノの事務所」
2「神谷のいる部屋」
3「信者ムラミ」
4「事務所」



驚いているゲンゾウとそれを見て驚く僕たち

SPOT.4 2層に分かれたフロアを逃げ切れるか？

開発区画

メッシュ第2階層

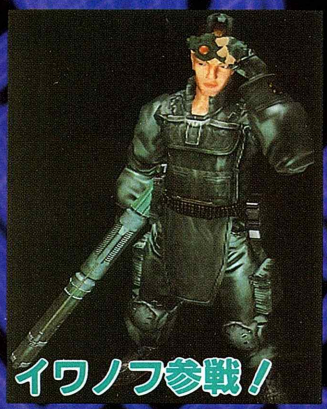
窃盗犯を捕まえたあとはバルブルームを目指す

ここまで自力でゲームを進めてきた方は、「嘆きの笛」を入手しているかどうか確認してほしい。もしまだ入手していないなら、畜産区画へと戻ろう。

部屋①では、イワノフが登場する。ここでパートナーがいなければ彼が仲間になる。また、部屋の「木箱」に「嘆きの笛」を使うと窃盗犯のひとりを見つけることができる。犯人を捕まえたら一旦レノの事務所へ向かうといい。

この区画の床を凍りつかせている冷気をとめるには、②の「バルブルーム」で、バルブを「バール」で叩こう。これでどうしても登れなかった坂の先へも進めるようになる。

③で入手できる「上半分だけの通行票」と、畜産区画で見つけた「下半分だけの通行票」を持っていれば、④の部屋にある「メモ帳の台紙」を「偽造通行票」することができる。ここで使うべきアイテムは「ドライバー」だ。

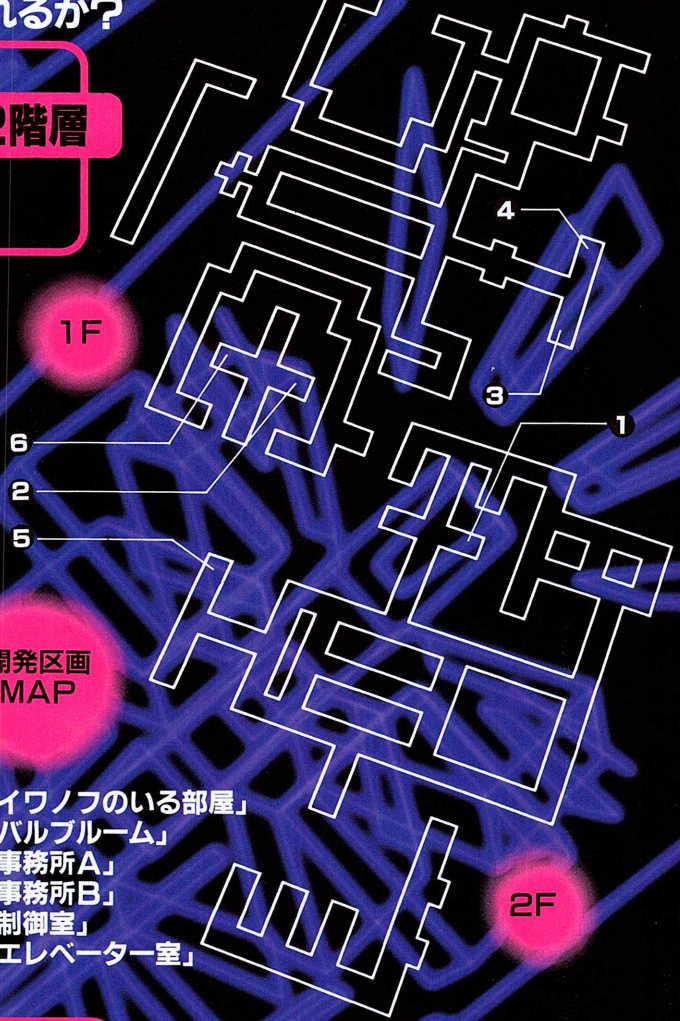


▲部下のカタキを討つためにメッシュを徘徊中。ただし、彼の持つ軍用装備も、融合体の前ではあまりにも非力である。

MAPは2層構造

◀特にはこんなふうに、立体交差の上や下を融合体が歩いていることも。音に注意。

▶2の地点でこのバルブを開けば、5の「制御室」へ向かうことも可能になるのだ。



開発区画MAP

1「イワノフのいる部屋」
2「バルブルーム」
3「事務所A」
4「事務所B」
5「制御室」
6「エレベーター室」

SPOT.5 メッシュにも人情オヤジはいる！

工場区画

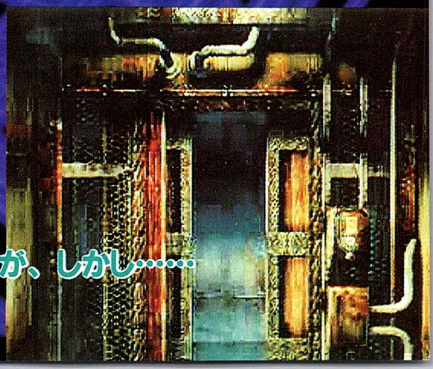
メッシュ第2階層

テツオおやじに地上へのエレベーターの修理を依頼

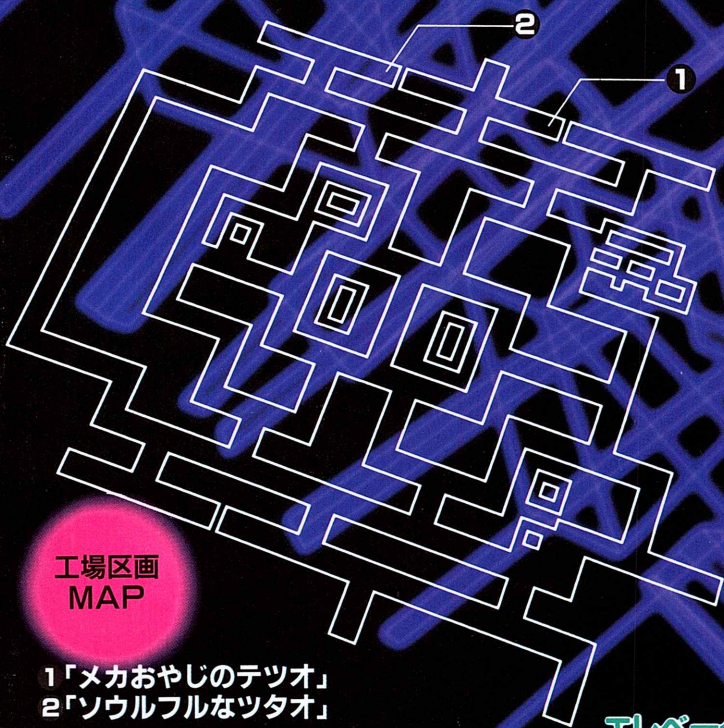
「偽造通行票」で居住区に戻り、「やさしげなマキハラ」のところで窃盗犯をつかまえると、「レノの事務所」で「工場区画通行票」を入手できる。ただ、工場区画に向かう前には、必ず開発区画の「制御室」で「ボタン」を押して警戒体勢を解除しておくこと。さらに「エレベーター室」にも立ち寄っておこう。こうすることでスムーズなゲーム運びが望める。

「メカおやじのテツオ」と話したあとは、ふたたび開発区画の「エレベーター室」へ。彼が修理したエレベーターはぐんぐんと上昇していく。

◀「ボロボロのヘッドホン」を修理していたのがこの人物。スギヤと交信しているらしい。



エレベーターは地上へと向かっていく。が、しかし……



工場区画MAP

1「メカおやじのテツオ」
2「ソウルフルなツタオ」

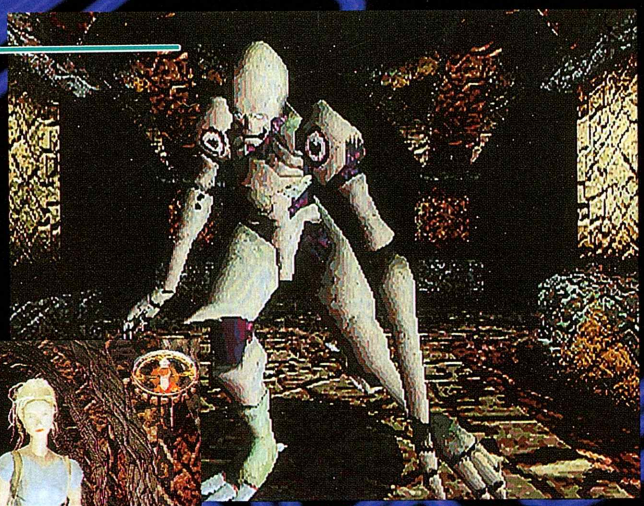
転落、そして――

地上への片道キップだったはずのエレベーター。だが、それを支えるワイヤーは数十年もの年月の間にすっかり朽ち果てていた。エレベーターは人の重みに耐えきれず、ついに落下し始める。果たして下で待っているものは何なのか。

落下するエレベーターで第3階層・上級居住区へ

今号では、詳細な攻略を掲載するのは第3階層・上級居住区まで。このあとは特にひっかかるような謎もなく、ストーリーは終盤に向けて一気に加速していく。ちなみに上級居住区は、オープニングで主人公を追っていた宗教組織「聖なる輪」の巣窟。ひとりでさまようには少々心細い。だがしかし、心強い味方、ルネも登場するので我慢！

▲○野賢○似の信者が現われ、主人公を大聖堂に連れていこうとするが、すんでのところをルネに救われる。パートナーがいればまた違った展開に



ふたたび漆黒の世界へ

▲形態も新たに再登場！　もう間違いない。なぜかこの融合体は、主人公を追っている。しかも、いったいどんな手段でこちらの居場所をつかんでいるのか。

上級居住区MAP

1「天のカード」
2「制御室」
3「ボタン」

SPOT.6　「聖なる輪」信者の巣くう階層

上級居住区

メッシュ第3階層

物語はそろそろ佳境に謎解きはいたって簡単

ここまでこれた人にはどうということのないフロア。ただし、融合体の呼吸音が若干変化しているので、注意が散漫になっていると思わぬミスをすることも。途中、作戦司令部の中2階を経由して、まずは①地点に向かおう。ここはいくつもの扉が並んでおり、これまでの展開によって「天のカード」を入手できる部屋が変化する。

カードを入手したら例によって警戒態勢を解除するために②の「制御室」へ。警戒態勢が解除されたら、③のボタンを押して作戦司令部へと向かう。

◀クイズに答えたり、神谷が撃ち殺したり、「天のカード」の入手方法は様々である。

▶カードを入れる順番を間違えたら、一旦部屋を出てからやり直そう。さもなくば無効。

COLUMN　地下大本営でうごめく狂気：その2

メッシュな人たち

常軌を逸した集団の中では、なんの異常性も持たない者こそが異端となる。メッシュとはまさにそんな場であり、ここで暮らす人々は大なり小なり、妄執を心に秘めている。そんな妄執にさらされるうちに、外界から来た異端たる主人公とパートナーは、メッシュの流儀に徐々に冒されていく。イワノフなどは、ありもしない雪崩に脅えるようになるのだから薄ら寒い限り。

ただし、地上世界で異端（連続殺人鬼）だった神谷だけは例外のようで、メッシュにたどり着いた彼は、水を得た魚のように生き生きとし始める。

ちなみに、プレイヤーたるあなたはメッシュから脱出する側か、それともそのまま居着いてしまう側のどちらだろうか。居着いてしまう側の人間なら、とにかくクリアを目指すだなんて無粋な遊び方はせずに、メッシュな人たちの言動をじっくりと楽しんでみよう。同じ人物でも、状況が変わればセリフも変化するし、融合体に殺されていたりすることもあり、なかなかに楽しい。

クマを抱いているミク

▲自分とクマでひとりふた役を演じる少女。それだけなら微笑ましいのだが、その内容が最高に悪趣味である。無垢なゆえの残虐性……じゃあないよな、きっと。うん。

ソウルフルなツタオ

▲こちらは自分の世界で突っ走る系なお方。ソウルマスター・オブ・アンダーグラウンドまたはダーク・ヒップ・ホップ・ヒーローだそうだ。あげ句の果てにむせてるし。

SPOT.7 異質な文明の築き上げた都市

辺境

都市

日常に生じた亀裂から正真正銘の異界へ

地中を走る蒸気機関車、そのまた下層に存在する核融合炉、そして「聖なる輪」の信者たちが集う大聖堂と、場面は目まぐるしく変わっていく。もはや物語は地下大本営だけにとどまらない。地下大本営を建設中、軍部は果たして何を掘り当ててしまったのか。その答えが、ここから先の「都市」と呼ばれる場で明らかになっていく。

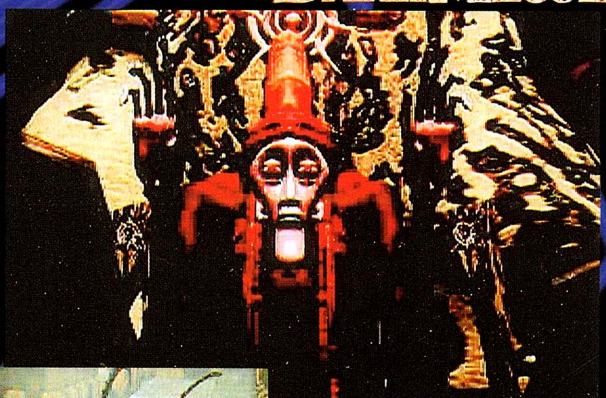
大聖堂での儀式の最中、融合体はまたしても現われる。なぎ倒されていく信者たち。そして聖堂は崩壊し始め、すべては奈落へと飲み込まれていく。

夢か現か、ラッツォが何かを語っている。もうろうとする頭はうまく内容をつかむことができない。異質なる文明の都市？　そしてそれは　。

気がつけば、何やら極彩色の世界に主人公はたとり着いていた。フレイヤーたるあなたも、しばらくこの世界を歩いてみれば、壁や道が何やら生き物めいていることに気がつくはず。今歩き抜けてきたトンネルも、イモムシのような生物をくり貫いてつくられたかのようだ。そして、この悪夢のような世界を支配しているものは、あの融合体にそっくりな生物たちである。

いわくありげなこの地の底から、地上へと戻る術は果たしてあるのだろうか。それはこの「都市」だけが知っている。ただひとつ言えることは、希望を捨てたときが最後ということだ。

◀こんな人に容姿を「歪みきっている」と言われたくはないが、彼らなりの尺度。

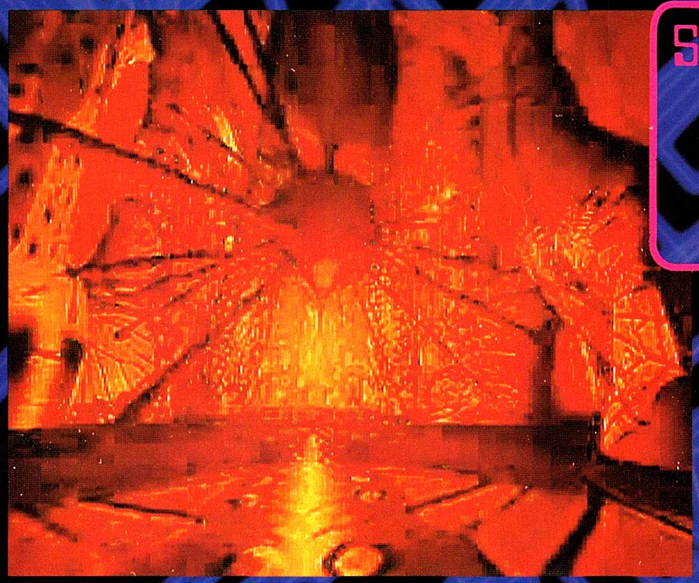


▶大聖堂でとある儀式が行なわれる。ちなみの司祭のこの姿は、幾度もの「融合」の末に手に入れたものらしい。いったい何と融合を果たしているのか。

その巨大な体が敏捷に駆ける

同族同士の闘い？

◀さらなる進化をとげた融合体に襲われる主人公を、「さまよう者」が助ける。その意図とは？



SPOT.8 炉心で燃え盛る「紅蓮の玉」

光導炉

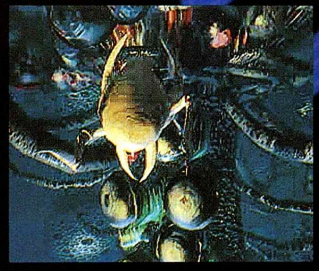
都市

テレポートを繰り返して炉心へと向かう

大聖堂で目撃し、辺境で入手した「漆黒の玉」。これをアンモナイトのような形の台座で使用することによって、主人公は光導炉と呼ばれる場所にたどり着く。やはりここでも、部屋ごとにあの融合体に似た生物たちが待っている。ハチやアリのように、彼らにはその役割が決まっているらしく、目の前の主人公を捕まえようともしない。なんのアクションをおこすこともなく、ただ、苦しみや喜びといった感情を要求するだけなのである。人間が犬や猫に接するときの態度がいちばん近いかもしれない。そこにつけこむスキがある。

「炉心」と呼ばれる場所から、「紅蓮の玉」を抜き出せば、「都市」はその動力の供給を断たれ、光を失う。彼らはいったいどうなってしまうのか。すべての原因となったこの都市を崩壊させること。地上への帰還が困難な今、あなたにできることはそれだけだ。

想像を越えた光景が人を狂わせていく―。



▲テレポートを繰り返し進んでいくと、いろいろなものと出会うことに　なかには主人公から「感情」という概念を学ぶものもいる

次回予告

次号　ダークメサイア　では、開発会社の電脳映像製作所を取材する予定。ゲーム内容への質問に留まらず、現在もっとも注目すべき制作集団である彼らが、いかにして会社を発足したかという経緯、そしてこれから制作するであろう新たな作品への展望などを探る！

E3でも話題集中のモンスターソフト[メタルギア ソリッド]

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

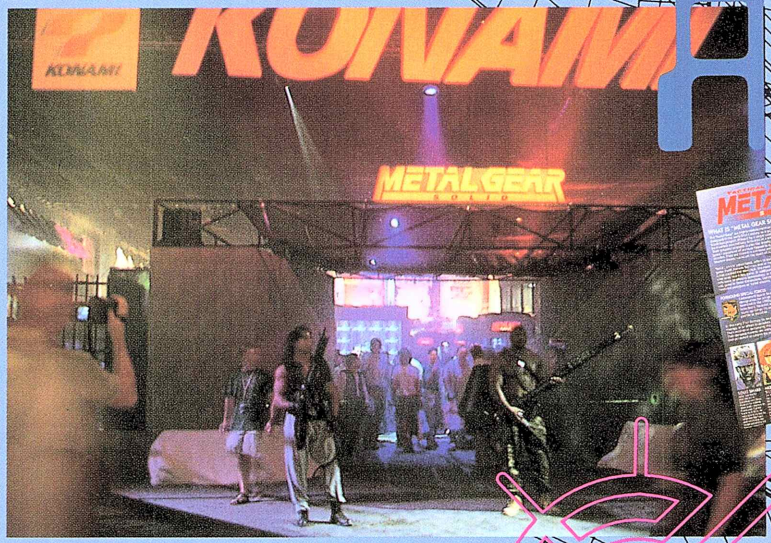
METAL GEAR SOLID

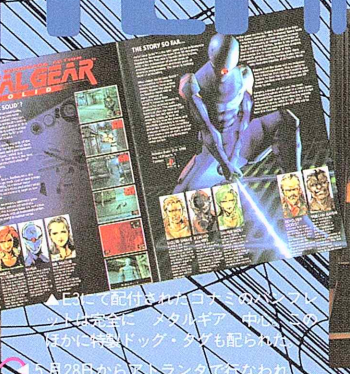
Interview Special

E3&サウンドスタッフを徹底追跡!

E3開催中のアトランタで小島監督にインタビューを行なった本誌は、BGMはハリウッド録音というニュースをゲット! 村岡、村中両氏に緊急取材を敢行。

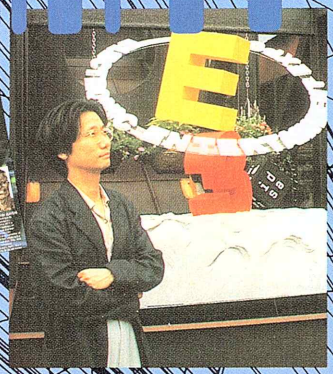
●戦術諜報アクション
●コナミ　●9月3日発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定





▲E3にて配付されたコナミのパンフレット。完全に『メタルギア』中心。ほかに特別ドッグ・タグも配られた。

▲5月28日からE3アトランタで行なわれたコナミブース。ここでもちろん『メタルギア』メインの展開だった。



▲渋い、シックなブースが、アトランタ入りした小島監督に、取材の洪水を次々と追われていた。

小島秀夫

[監督] HIDEO KOJIMA IN E3

デジタル・エンタテインメントの祭典『E3』のため、アトランタに滞在中の小島監督を直撃取材。意外な事実が明らかに!!

ようやく『メタルギア』の人気が実感できました

本年春の東京ゲームショウでも人気を博した『メタルギア ソリッド』だが、海外での人気は国内のそれをさらに上まわる。昨年のE3(Electronic Entertainment Expo)でのビデオ出展も話題を呼んだが、去る5月28日から3日に渡り行なわれたE3'98ではさらにエキサイト! ゲームショウと同様の体験版が出展され、N64版『ゼルダの伝説』と一、二を争う人気ぶり。現地に飛んだ小島監督は、この人気をどう見ているのだろうか?

現地インタビューを行なった本誌は、なんとBGMをハリウッドで録音したという最新情報を入手した!

――体験版の評判はいかがですか?

「海外の雑誌で巻頭を飾ったりして、盛り上がってるとは聞いていたんですが、"なんでそんなに人気があるのかな?"と思って、半信半疑だったんですよ。それでE3に来て、業界のいろんな方と話をすると"人気ありますよ"と。"なんでそんなことわかるんですか"と聞くと、息子に『メタルギア ソリッド』の監督に会うって言ったら、"親父スゴイ"ということで、学校で息子の人気がバツグンになったらしいですから(笑)。ようやく人気があるんだなと実感できました。

――昨年はビデオ、今年は体験版ということで、反応の違いはありましたか。

「前回も盛り上がってはいたんですが、コアなユーザーが中心だった。今回はもっと広く受け入れられている感じですね。東京ゲームショウで好評でしたから、心配はしてなかったんですけれど。まあ、こっちのゲームファンには簡単すぎないかな、とか(笑)」

――日本版と海外版の難易度は調整しているのでしょうか。

「なるべく変えないで出そうと思っています。やたら"難しくせぇ"という人もいるんですけど、難しいのと面白いのは違いますから。ゲームオーバーになったときにコンティニューしたいと思うかどうかだと思います」

――E3の出展ブースの中でも一、二を争う盛り上がりを見せていますね。

「ホンマですか(笑)。僕はまだちゃんと見てないんで……。1番はダントツで『ゼルダ』じゃないんですか(笑)」

――アメリカ以外のメディアにも取材を受けたそうですね。

緊急速報!! 『メタルギア ソリッド』超豪華限定版 発売決定。詳細は次号で!!

© 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
※画面は開発中のものです

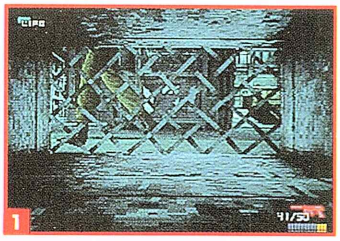
最新画面公開 ダクトから戦車格納庫へ

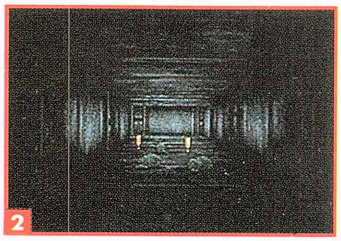
E3でも未公開だった最新映像の数々!!

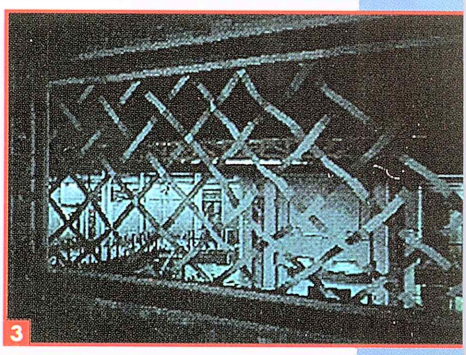
潜水艦用の搬入ドックからシャドー・モセス島に侵入し、核兵器保存庫のダクトへと入り込んだソリッドスネーク。そこから彼がたどり着いた場所は、戦車の格納庫とおぼしき場所だった。右の写真はダクトから格納庫にかけてのゲームの様子を示すものだ。

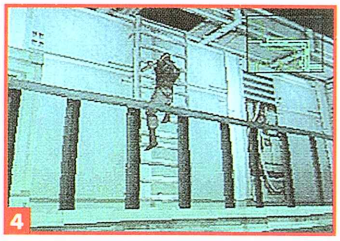
これだけではプレイ感覚はわからないが、様々な進行方法があることは十分に想像できる。

ちなみに、これらは開発中の最新画面であり、ゲームショウ版の字幕のみ変更したE3の体験版のものではない。


1


2

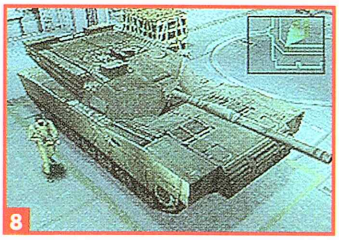

3

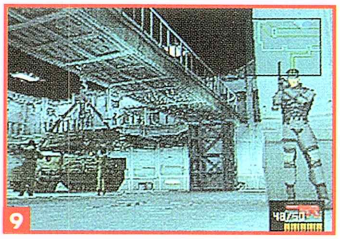

4

5

6

7


8


9

1．ダクト内部は主観視点のイントルードモードになっている。2．ダクト内部にもネズミが。〝./〟マークは何を示すのだろう？3．ダクトから見た戦車格納庫。4．戦車格納庫の2階部分に降り立つ。5．ビハインドモードで見た戦車格納庫2階部分。6．別の経路で戦車格納庫に侵入した場面。7．戦車の陰に隠れるソリッドスネーク。8．寒冷地仕様M1戦車の全体像がうかがえる。9．ビハインドモードで見た戦車格納庫の1階部分。

「ソ連リスなどのヨーロッパの方々ですね。期待は異常に高いです」

――日本での評価もあることながら、海外での期待度も大きいですね。

「意識してそうつくっているわけじゃないんですけれど、僕がアメリカとかヨーロッパの映画やドラマを見て育ってきたから、自然とそうなるのかな。ゴールデンタイムも海外のテレビ番組を見ていた世代なので、その感覚を受け継いでいるんだと思います。

ハリウッドの音は国内版にも間に合います

――今回のE3でこれを見ようと思っているものはありますか？

「やっぱりハリウッドゲームですね。具体的にはないですけど、好きなゲームが多いですから。やっぱりいわゆる〝洋ゲー〟って好きなんで、『メタルギア』も日本人がつくった洋ゲーみたいなものかもしれないですね」

――最近では日本のゲームと洋ゲーの垣根はなくなってきた感はありますね。

「例えば『クラッシュ・バンディクー』。メインプログラマーのアンディ・ガビンさんのように、ソニックの中さんやマリオの宮本さんのゲームで育った世代で、日本人のつくったゲームを見て育ったアメリカ人がつくったゲームが『クラッシュ』。僕のように、アメリカやヨーロッパの映画とか音楽、小説などで育った日本人がつくったゲームが『メタルギア』。『クラッシュ』と『メタルギア』は正反対のようで、考え方は同じだと思うんです」

――そういった意味では日本と海外の文化の融合がゲームという世界で表現されているということなのでしょうか。

「とはいえ『メタルギア』がしんどいのは、言葉の問題ですね。セリフが多いうえに専門用語ばっかり（笑）。ヨーロッパ版も含めての課題ですね」

――今回の体験版は字幕のみ英語になっていますが、製品版も同じですか？

「今回は英語の吹き替えが間に合わなかったので、日本の声優さんのセリフに英語の字幕をつけています。もう少ししたら、英語のアフレコ版が出せると思います。アトランタに入る前にロスで仕込みをしてきましたから」

――日本版同様、セリフ1個1個にこだわりをもたれているわけですよね。

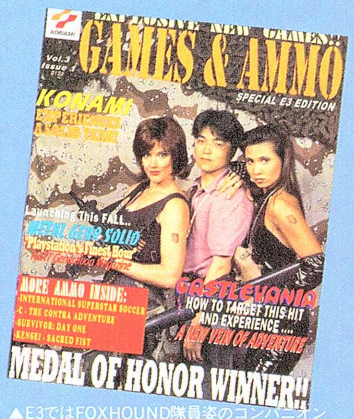
「そうですね。特にリキッドはイギリスで育ったのでイギリスなまりになっていて、〝スネーク〟を〝スナイク〟と発音してくれと要求したり、マンティスもロシア出身なので、〝スナイパーウルフ〟を〝スナイパーウォルフ〟とWをVにしたりと、その辺を細かく言ってたら、向こうもハリウッドの方々なのですごくわかってくれて。〝ウルサイ！　そんなことイチイチ言わんでもわかっとるわ〟という感じで（笑）」

――日本のアフレコとの違いなどは感じられましたか。

「日本の場合は、言いまわしがちょっと違っても時間がないなどの理由で、なかなか満足いくものができないんですけれど、さすがにハリウッドはよくわかっていて、あらかじめ綿密な打ち合わせをして本番に臨むんです」

――そのあたりはやはりハリウッドならではといったところでしょうか。

「実は初めて言うんですけれど、ゲームショウと今回のE3版に入っている音はすべてボツにしました。音もハリウッドで改めてつくってます！」



▲E3ではFOXHOUND隊員姿のコンパニオンとの撮影も可能だった。中央は村岡氏。

――えっ!?　それは日本版も含めてということですか!?

「映画の音をつけているスタッフに依頼しました。聴いてみると、かなりハッキリと違ってます。今までのバージョンも悪くはないんですけれど、あるゲームの音にショックを受けまして、サウンドディレクターの村岡と話した結果、〝それじゃハリウッドに頼みましょう〟と。ようやく完成したので、日本語版も間に合います！」

『メタルギア』は日本人がつくった洋ゲーなのかもしれない（小島）

Solid Geometric Survivor
Staff Interview 2

[エンディングテーマプロデュース]
村中りか
AIKA MURANAKA × KAZUKI MURAOKA
[サウンドディレクション]
村岡一樹

ハリウッドでBGMを録音したとの情報をキャッチした本誌は早速サウンドスタッフへのインタビューを申し込んだ。そこではハリウッドの話にとどまらず、アイルランドでレコーディングしたというエンディングテーマの話題にまで及んだ。

アイルランドの伝統的な楽器をフィーチャー

――まず、それぞれのご担当を教えてください。

村岡「すべての音のディレクションをしています」

村中「エンディング曲を担当させていただきました」

小島「エンディング曲はアイルランドで録ったんですよ。これもすごい」

――そうなんですか!?

村中「去年の夏、いちばん暑い最悪の時期に行ってきました(笑)。しかもホテルの下がディスコだったんで、2日で別のホテルに移ったり(笑)。スタジオも最初はダブリン(アイルランドの首都)を予定してたんですが、直前に押えなくなって、少し離れたスタジオに行ったんですけど、ダブリンからちょっと離れると何もないんです。空と、緑と、牛と馬とオオカミと。歌手のイーファなんて、そこにくるのに6時間も運転してきてくれた(笑)。

小島「イーファさんは日本でもCDがでてるんですよ」

村中「クラナドという有名なコーラスグループのモイア・ブレナンとしてのプロデュースで、エンヤの兄弟がマネージャー。彼らの住んでいる地域が唯一ケルト語(＊1)を話す地域なんですよ。アイルランド人が全員ケルト語を話すのではなくて、ちょっと特殊な地域らしくて、伝統音楽は全部そこでやってる。彼女はそこで生まれ育って、ふだんは教会で歌っていて、声はまさに天使の歌声。それで今回のコンセプトと合ってるかと思って、村岡さんと小島さんに聴いていただいて、決っていただくことになったんです」

村岡「もともと無国籍というイメージと、もうひとつ少数民族の言語とかそういったものを使いたいということで、村中さんにいろんな言葉の音楽を持ってきてもらいましたね」

村中「ブルガリアとかいろいろ。ケルト音楽だけでもCD100枚ぐらい聴いてもらって、そのなかからイーファが選ばれた。ケルト語って発音に無理がなくて、神秘的な感じがして……」

――レコーディングはどうでしたか?

村中「まずそのスタジオが普通の家なんですよ。日本とかアメリカだと、やっぱり機材が贅沢じゃないですか。でも向こうは音さえよければいい。ただ、防音してるはずなのに音が漏れていて、外で鶏とかが鳴くと録音中止なんですよ。待ってなきゃいけない。それで音質面で最初は心配してたんですけど、反響がいいんですよ。スタジオ全部が木でできていて、EQ(＊2)も何も使わないで、すごく心地よい。ふわっとしたいい音が録れました」

――楽器はどんなものを?

村中「アイルランドの伝統的な楽器をフィーチャーしています。鉄のパイプに6つぐらい穴が空いているだけのローパイプとか、ギターに似てるけどちょっと違うフルートとか、ドラムはバロックという大きなタンバリンみたいなもの。それと、アコースティックのベースと、フィドルというヴァイオリン。それとローパイプを同じラインで弾くんですよ。そうすると微妙なズレがすごく気持ちいい。あとはゴスペルみたいに教会で歌ってるコーラスが10人ぐらい。彼らも静かに盛り上がっている感じでしたね。アイルランド人って大袈裟に喜ばないんですよ(笑)。彼らは伝統音楽をやっている方たちで、イーファもオリジナル曲を歌うのは初めてらしくて、ナーバスになっていた部分もあるんですけれど、気に入ってもらえて、レコーディングはスムーズでした。完全な伝統音楽ではなくて、ポップス的な要素もあってOKなんですけれど、アイルランド人以上にアイルランドの曲だって言われました」

――それはエンディングなんですか。

小島「ポイントポイントでちょっとずつ出て、最後にひとつにまとまる」

村中「最初はアカペラで彼女が歌ってそれからひとつひとつ重なってきてそれが幻想的な世界になるんですよ。エンディングでは感動すると思います」

――村中さんはコナミの社員ではない(＊3)そうですが、メタルギアにかかわることになったきっかけは?

村中「新聞でタレントクリエイターの新人募集を見て応募しました(笑)。映像と音楽の融合に興味があって、新聞でゲームの人材募集を見て……。今は映画よりゲームのほうがすごいですから。そうしたら、アルバム出してるのに普通は応募してきませんよねって言われましたけど(笑)」

むらなか・りか／ピアニスト・作曲家。16歳よりジャズ・ミュージシャンとしてシカゴを中心に活躍。『メタルギア ソリッド』ではエンディング曲の作詞・作曲も手掛けた。

IN IRELAND

▲メインボーカルを務めたイーファ・ニ・アーリ。アルバム『イーファ』は昨年2月に日本でも発売された。

▶村中氏と話すコーラスのメンバーたち。アットホームな雰囲気でレコーディングは進んだ。

◀ミキサー卓に向かう村中氏。機材よりもスタジオの構造自体が音質を決定づけた。

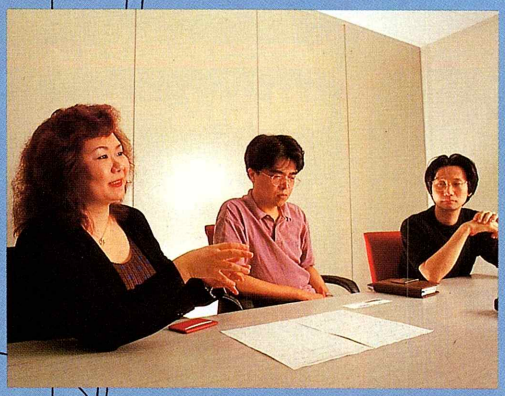
ケルト音楽だけでもCD100枚ぐらい聴いてもらった(村中)

音が醸し出す雰囲気みたいなものを聴いてほしい（村岡）

音楽が効果音でもあり"場"の雰囲気をつくる

——今回ハリウッドで録ったのはゲーム中の音楽ですか？
村岡「主にポリゴンデモの部分ですね」
小島「曲のリミックスも含めて、音楽と効果音を普通の映画のようにつくってもらってたんですよ」
——成果はいかがですか？
村岡「今、聴いてもらえないのが残念なくらい。どんなところにも、何かの音が絶対入っていたり……」
小島「僕らは"ここ強調したい"ってときに盛り上げていくんですけど、それ以外にも低い波のように計算された音が続いてる」
村岡「なんて入っているのかわからない音があるんですよ。BGMと効果音、環境音を分けて考えないんです」
小島「おんなじ部屋であっても、善玉カットと悪玉カットでは環境音まで変えているという話ですから」
——内蔵音源は使わないんですか？
村岡「ハリウッドで録ってきたものは、ストリーミング（＊4）です。操作部分では内蔵音源も使ってますね。状況ごとに使い分けています」
——そういった、プログラムと合わせて動かすといった要素も含めて、ゲームの音楽というのをどのようにとらえているのでしょうか？
村岡「私も音楽というよりも、もうちょっと"音"としてとらえてます。昔はBGMと効果音は分けて考えていたんですけれど、最近は、そのどっちともいえないような、環境音的な要素の入っている音楽を考えています」
村中「古いんですけどヒッチコックの『サイコ』の、バーナード・ハーマーなんかそうですよね。あれは音を消したら怖くない。音楽が効果音でもあって、"場"の雰囲気をつくってる」
——体験版でも音楽が控えめで、効果音が聞きとりやすい感じがありました。
村岡「そうしないと立体感が出ないんで。音楽はけっこう低めだと思います」
小島「効果音は3Dですね。それから、主観とかビハインドのときに、BGMが下がって、効果音が上がるんですよ。音で足音が近づく方向がわかるし、離れ過ぎると聞こえない」
村岡「特別なQサウンドとか使ってるわけじゃないんですよ。普通の音源を使って、テレビの中でスネークがここにいるということは、音の定位はここ、とか。そういう部分をしっかりとしようと。難しいですけど（笑）。ビハインドモードで壁にはりついているとき、プレイヤーから見て手前にあるものの音はどうなるとか。その辺が不自然じゃないようにしようと思ってます」
——そうしたシステムデザイン的な部分も、村岡さんが担当されてる。
村岡「プログラムのほうは、プログラマーに距離計算してもらっていますけれど」
——ほかに意識した音楽はあります？
村岡「『メタルギア』の場合は『スピード』のサントラの影響が大きいですね。日本版には映画に入っていない曲ばっかりで、イメージアルバムみたいな感じでダメなんですけど。マーク・マンシナーとハンス・ズイマーのシンセサイザーの使い方がとてもうまいんですよね。アナログシンセ（＊5）のフィルター（＊6）を使った音がすごくかっこいいと思って」
小島「でも内蔵音源（笑）」
村岡「内蔵音源でフィルターを開くにはどうしたらいいのかなというのがありまして。見えない苦労が（笑）」
——最後に『メタルギア ソリッド』で、ここを聴いてくれというところを。
村岡「それは全部と言うしかない。内蔵の曲に関しては、1曲1曲が独立したものじゃなくて、ある曲のフレーズがほかの曲にも出てきたり、統一したイメージのある音づくりをしてますから、音が醸し出す雰囲気みたいなものがいちばん聴いてほしいところです」

むらおか・かずき／サウンドディレクター・作曲家。作曲からシステム面まで、KCEジャパンの"音"のすべてを統括している。手にしているのは村中氏のアイルランド土産。



村中「エンディングは普通のポップスでは使わない楽器、ふだんは使わない言葉なので、新鮮だと思います。しかも聴いた人はみんな気に入ってくれています」
小島「ゲームはビジュアルも音もすべて体験なんですよ。例えばカーステレオで曲をかけても、雨のときと晴れのときでは気分が変わりますよね。ゲームも同じで、状況によって感じ方が違うんで、あとでCDを聴くとそのときの体験が浮かんで、今までの音楽ではない何かを感じる。そういうものをつくっています」

＊1　ケルト語
一般にケルト語と呼ばれている言語。正確にはゲール語という。
＊2 EQ
イコライザー。音質の補正に使用。
＊3　社員ではない
コナミでは基本的に脚本もビジュアルも音楽もすべて社内で行なう。
＊4　ストリーミング
CDからサウンドRAMに音を読み込んで再生すること。
＊5　アナログシンセ
最近ではその発音方式を再現できるデジタルシンセが増えている。
＊6　フィルター
倍音成分を調節する装置。アナログシンセではこれで音色を決める。

読者コーナー『メタルギア ソリッド』後方支援部隊

7月23日、『パワプロ』に付属される体験版に全員注目！

さて、今号のインタビュー特集はいかがだったでしょうか？　ページが少ない？　申し訳ありません。でも内容はいつにも増して濃かったと思いますが……。

それでは、読者の方から届いた「東京ゲームショウ『メタルギア ソリッド』体験レポート」の一部をご紹介しましょう。

「TGSでの体験版の感想ですが、いうまでもなく史上最高のゲームです。2Dから3Dに変わったことを感じさせない操作性、グラフィックデザインやテクスチャーのセンス、ロード時間の短さ（ほとんど皆無）、そして何よりそのテーマとそれを取り巻くストーリー、ヒューマニティーなど、どこをとってもケチのつけようがありません。あと、ムービーをほとんど使わずにポリゴンデモを使うことによって可能となった、映画的（映画を越えた）カメラワークも見どころです。しかも、会話シーンにはすべて音声が入るでしょう。しかし、『ポリスノーツ』や『スナッチャー』でやや不満が残った、ダラダラと音声が流れるだけということはなく、×ボタンでスキップできるあたりも細かいところですが素晴らしい点だと思います。昔からひきついでいる点も多く、ストーリーの歴史や通常・回避・危険モードなどもファンが喜びそうなところです」（宮城県・平向雄高さん）

細かい字でびっしりと書いていただきました。スペースの都合上全文を掲載できません。ごめんなさい。

ところで「体験版がほしい」とのことですが、なんと7月23日発売の『実況パワフルプロ野球'98開幕版』に『メタルギア ソリッド』の体験版が同梱されます！しかもゲームショウ版よりさらに先に進むことも可能。これを利用して夏休み中にお友達にも「『バイオ』とは全然別のゲーム」だと教えてあげましょう。ネットで広めるのもいいかもしれません。

さらに本誌ではこの体験版をプレイしての感想、質問、ファンレターなどを大募集。住所、氏名（ペンネーム）を明記の上、以下まで送ってください。

採用者には新川氏のイラスト入り絵ハガキ、さらに抽選で5名の方にE3で配付された特製ドッグタグをプレゼント！

あて先　〒102-8679　東京都千代田区五番町6－2
ソニーマガジンズ　ハイパープレイステーション編集部
『メタルギア・ソリッド』後方支援部隊係

撮影●藤田正弘

『b.l.u.e.』の魅力を再確認&第3章徹底紹介!!

b.l.u.e.

Legend of water

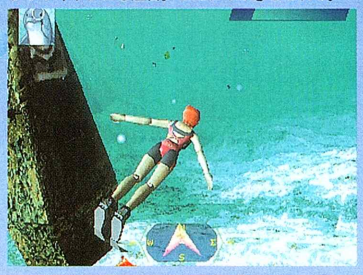
ついに発売される『b.l.u.e.』。美しい海を舞台にしたこのゲームには数多くの魅力的な要素がつまっている。それらの要素と第1章・第2章のストーリーをもう一度確認するとともに、第3章を一気に紹介していこう。

●海洋アドベンチャー
●ハドソン　●7月9日発売予定
●定価¥5,800　●メモリーカード容量①

魅力あふれる『b.l.u.e.』の世界!!

美しい海を舞台に、少女とその友達のイルカの冒険を描いている海洋アドベンチャーゲーム『b.l.u.e.』。練り込まれたストーリーや美しいグラフィックなど、魅力が数多くつまっているが、最も感動的なのは水中を忠実に再現した操作感だろう。慣性がかかるだけでなく、水の抵抗や水の流れまでをも感じ取ることができる。主人公のマイアを通して、自分が海の中を冒険しているような気分を味わうことができるだろう。

▼水中を漂う浮遊感を体験することができる。また、浅いところは明るく、深いところは暗いという海のグラフィックにも注目。こだわりが感じられる。



パートナーキャラ

このゲームでは主人公マイアはひとりで冒険するのではなく、パートナーとなるイルカのルカを連れて数多くの謎を解き明かしていく。このパートナーキャラには4種類の行動パターンを設定でき、場面に応じて変更することが可能。ふたりで協力して困難に立ち向かっていく。

▲はさまれたグレイブを助けるため、ふたりで協力して岩を押す。
◀パートナーキャラの行動パターンは4種類。状況に応じて使いわけることが必要となる。

数多くの謎

アドベンチャーゲームにつきものの謎解き。この『b.l.u.e.』にも様々な凝った仕掛けが用意されている。しかし、それらはただ難解なだけではない。その場面にふさわしい仕掛けが用意されているのだ。さらに、ストーリーにも謎が多く隠されている。これらの謎も魅力的だ。

▲パートナーキャラの行動パターンを変更することによって解いていく謎も存在している。
◀パズル的な要素を持ったトラップも仕掛けられている。頭を使え。

美しいムービー

海や魚など、美しいグラフィックも大きな特徴のこのゲームだが、随所に挿入されるムービーも物語のアクセントとして際立っている。最近は数多くのゲームにムービーが加えられているが、このゲームのムービーはただ挿入されているというものではない。物語をより深く知るために、そしてよりドラマチックに盛り上げるために挿入されている。感動のシーンが次々と登場することだろう。

◀マイアの腕に紋章が浮き上がるムービー。とても幻想的だ。

マイアの声は宮村優子さんが担当

主人公の女の子マイア。そのマイアのキャラクターボイスを宮村優子さんが担当していることも、このゲームの話題のひとつ。「グラフィックがとてもキレイでびっくりした」という宮村さんの、ゲームの雰囲気にバッチリと合ったキャラクターボイスにも注目してみよう。

◀▲マイアと宮村さんのキャラクターボイスはとてもマッチしている。

ラジオドラマも放送決定

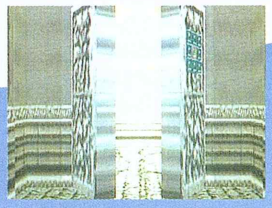
ゲーム発売に先駆け、ラジオドラマの放送が決定。放送日は7月5日、12日、19日、26日の全4回。東京放送、北海道放送、毎日放送、RKB毎日放送でオンエアされている「子安、氷上のゲムドラナイト」内での放送だ。

◀8月5日には、放送分に未放送シナリオをプラスしたドラマCDも発売される。

©1998 HUDSON SOFT

CHAPTER 01

through the gate



何かに導かれるかのように遺跡へと向かうマイア

夏休みを利用し、父ハルベルトがリーダーを務める新国際連合の海洋調査基地ノーザンクロスに遊びに来たマイア。ここではムー王朝の神殿と思われる遺跡の発掘調査が行なわれていた。そのムー遺跡が呼んでいる夢をマイアは見る。そしてマイアは遺跡へと向かうことを決意する。

初めの章ということで、基本的には操作を覚えるための初心者向けの章となっている。遺跡へたどり着くまでの道のりは遠いが、遺跡はそれほど広くない。パートナーのルカと協力していけば、問題なく攻略できる。

▲遺跡への海図を発見したマイア。クルーが寝静まっている早朝に彼女は旅立つ。

▲見事な構えをしている遺跡。懐かしい感じを覚えながら、マイアは先へと進む。

◀遺跡の中には数多くの謎が隠されている。床に描かれた模様にはどんな意味が……。

▲マイアの腕に浮き上がる紋章。紋章の意味は、そして自分は何者なのか。マイアの冒険はまだ始まったばかりだ。

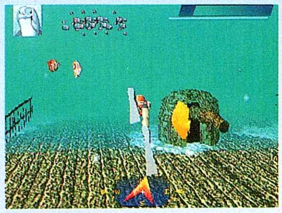
CHAPTER 02

child of the dinosaur

沈没船で謎の生物に遭遇そして水竜の卵をチェック

遺跡へ勝手に向かったことをハルベルトに叱られたマイア。そのマイアにバスガノンは、沈没船の調査を依頼する。意気揚々と沈没船へ向かったマイア。しかしマイアはそこで、謎の生物に襲われてしまう。なんとか謎の生物を倒し基地へと戻るが、次は遺跡の奥へと向かうことになる。そこでマイアは奇妙な卵を入手。数日後、基地に持ち帰ったその卵から生まれたのは、なんと水竜の子供だった。

1章に比べると攻略要素、そしてストーリー共にとても濃くなっている。

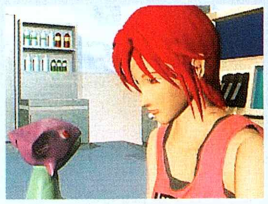


▲砲台のようなものがついている沈没船。いったいだれが所有していたものか。

▲沈没船内にはクルーの死体が漂っている。船の中で何があったのだろうか。

◀謎の生物と遭遇。数多くの難関を乗り越え、倒すことができれば船から脱出できる。

▲遺跡奥へ部屋までたどり着いたマイア。しかし、この部屋は行き止まりになっているうえ、屋根が迫り落ちてくる。



CHAPTER 03

who am I ?

1 ミューを連れて ノーザンクロス内を散策！

遺跡で発見した奇妙な卵。それは水竜の卵だった。マイアを母親と思っている水竜ミューは、船内を移動するマイアの後ろをついて歩く。それぞれが様々な反応を見せてくれるが、クリスは爬虫類が苦手らしく、気を失ってしまう。そしてブリッジへと向かうマイア。とうとう正式に調査員として登録されたのだ。

◀ミューを見て驚くクリス。全員が異なった反応を示す。

▲デジタルカメラを入手。水中でも撮影ができ、なんでも撮ることができる。
◀正式に隊員として迎えられたマイア。ダイバスーツも新しいものを手に入れる。

2 第2遺跡その2へ 床に設置された謎の時計！

新しいダイバースーツに身をつつみ、遺跡へと向かったマイア。新たに進むことができるようになった場所ができているため、そこから遺跡の内部へと進んでいくことになる。まずマイアが目にすることになるのは、床に設置された大きな時計。動かそうと試みるが、短針が壊れているため動かすことはできない。

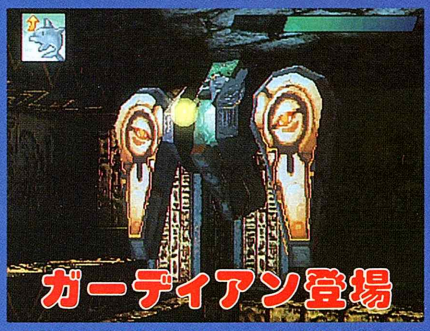
どうやったら時計を動かすことができるようになるのか、そしてこの時計にはどんな意味が隠されているのか。そのすべてが現時点では謎。遺跡の探索を続けているうちに、それらのことが少しずつ明らかになってくるだろう。

▲屋根にできた大きな穴から別の階層へ行く。
◀部屋の床一面に設置された大きな時計。残念ながら短針が壊れているため、動かせない。

3 固く閉ざされた扉……遺跡を守るガーディアン出現！

時計と部屋の秘密を解いたマイアは、遺跡の最深部まで調査の手を広げていく。途中には、行く手を阻む水車や、エジプトらしき絵の描かれたコンテナなど、様々なトラップが設置されている。その中でも最大のトラップは、遺跡を守るガーディアンの出現。レーザーのようなものを放ってくるこのガーディアンを倒す方法はあるのだろうか。

また、ルカと協力しないと進むことができない場所も登場する。第2章までの単純なトラップではなく、より難易度の増したトラップが次から次へと出てくるのだ。しかし、それらのトラップを突破すれば、ついに第3の紋章を手に入れることができる。幻想的で美しい光りにつつまれ、紋章を授かるマイア。彼女自身の秘密も少しずつ明らかにされていくだろう。



▲遺跡を守る戦士ガーディアン。レーザー光線のようなものを発射する。当たると一定時間動けなくなってしまう。

▲光の中へと吸い込まれるマイア。第1章・第2章に続き、紋章を授かることになる。

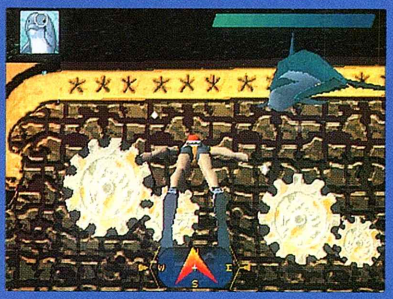
▲それぞれに意味が隠されている紋章。マイアにはこれで3つの紋章が刻まれたことになる。

▲大きな水車。当たるとエアーを多く消費してしまうので注意。
▶コンテナはとても重いので、ひとりで動かすことはできない。

4 王者の問いの答えは……そして謎の兵士出現！

数多くのトラップを突破し、第2遺跡第2層の3階へと進んできたマイア。彼女の向かった先には、2階で登場したガーディアンとはまた違ったガーディアンが鎮座していた。彼の問いに答えなければ、先へ進むことも引き返すこともできない。その問いの答えを見つけ出し、先の部屋へと進んだマイア。マイアはそこで壁一面に描かれた謎の絵を発見することになる。その部屋から出て、先へと向かうマイア。そのマイアの前に銃を持った謎の兵士が出現する。その兵士の攻撃を振り切り、マイアは基地へと戻る。

◀第3のガーディアンが出現。直接攻撃はしてこないが、彼の出す問いに答えろ。



▲壁に埋め込まれた歯車。この歯車はどうやったら正しく動かすことができるようになるのか。

◀突然出現する謎の兵士。どうやらマイアの命をねらっているようだ。銃弾に気をつけろ。

5 ヘリポートにたたずむ青龍 一時の静寂が訪れる

なんとかノーザンクロスへと戻ってきたマイア。遺跡での出来事をクルーのみんなに報告し、自分の部屋へと戻るが、寝つくことができない。そのため涼むためにヘリポートへ。そのヘリポートでは、青龍が電話でだれかと話していた。マイアは、青龍に話しかけるが、青龍はそっけなくどこかへと行ってしまう。

そのころコンピュータ室では、クリスとハルベルトが、マイアが発見し持ち帰ってきたものについて話し込んでいた。どうやら遺跡の謎がさらに深くなってきたらしい。

ひと時の静寂。その中でマイアは、眠りの世界へと旅立った。

◀ヘリポートで青龍と出会う。マイアはその青龍に話しかけるが、青龍はそっけなくどこかへと行ってしまう。青龍はだれと話していたのだろうか。

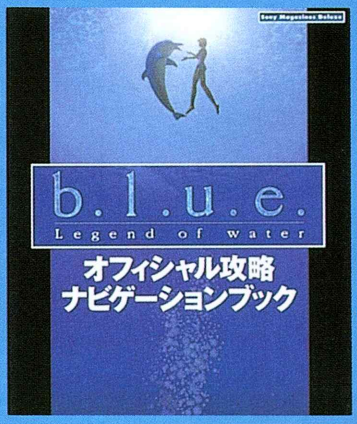
▲遺跡から帰ってきたマイアはハルベルトは優しい言葉をかけてくれる。

▼目がさえてしまったマイア。寝つけないため、気晴らしにヘリポートへと向かう。

『b.l.u.e. Legend of water』オフィシャル攻略ナビゲーションブック

美しい海をより美しく味わうため、さらにイルカのルカをより身近に感じるため、そしてもちろん『b.l.u.e.』の世界をより深く知るための攻略本をソニー・マガジンズから発売する。各章のマップを掲載し、すべてのルートを攻略しているほか、キャラクターCGや設定資料も満載。さらに『b.l.u.e.』開発者のロングインタビューも掲載している。これ1冊あれば、『b.l.u.e.』の世界をより楽しめるはずだ。

●MAP&ルート紹介！
●各章徹底攻略！
●CG&設定資料掲載！
●開発者が語る制作秘話



7月9日（木）ゲームと同時発売!!

ソニー・マガジンズ　定価1,500円（税込）

今月の

修羅場!!

季節を抱きしめて

今回も、シリーズ第1弾『ダブルキャスト』と第2弾『季節を抱きしめて』の続報をお届けする。ページ数は少ないが内容は大充実!!

前号で序盤のストーリー展開を紹介したばかりだと言うのに、今号はなんといきなりクライマックスシーンだ!! どうなる、3人の恋の行方……!?

- やるドラ
- SCE
- 7月23日発売予定
- 価格¥4,800
- メモリーカード容量①

三角関係の終末やいかに!? クライマックスシーンあれこれ

前号で紹介したように、主人公と麻由は物語途中から（かりそめの）同居を始める。それは、主人公にとってみれば思わぬ生活の好転と言えるのだが、さすがにトモコのことを考えると後ろめたさがつきまとう。大学の構内で彼女の姿を見かけても身を隠してしまったり、電話での呼び出しを断わってしまったり……。だが、そんなネガティブな行動こそが、最悪の事態を招くきっかけとなってしまうのだ。身を隠そうとした際に、思わず落としてしまったキーホルダー。それを届けに来てくれたトモコが麻由と鉢合わせになり、主人公がいい加減な占い記事を書いていることもバラされてしまう!! さて、この修羅場を乗り切るには、どんな行動をとるべきなのだろうか？

Keyword トモコのくれたキーホルダー

同居がバレる原因となったキーホルダーだが、これは予備校時代に主人公がトモコからもらったものである。ずっと憧れていた麻由（同居する麻由とは別人……？）を交通事故で亡くし、打ちひしがれていた主人公を元気づけるためにトモコが贈った、初めてのプレゼントなのだ。それを彼女が見間違うはずがない。「まだ使ってくれてたんだ」。そんな好感を抱いた素晴らしい瞬間であったはずなのに……。

◀主人公が慌てて落としたキーホルダーを拾い上げるトモコ。

PATTERN 1

●一時の情にまかせてトモコを選んでも……

主人公と麻由の同居に涙を流して嫉妬し、「私を置いて行かないで」と懇願するトモコ。そんなトモコの強い想いにうたれた主人公は、彼女を優しく抱きしめるのだが……。やはり心の奥底では、麻由を求めていた。自分が長らく想い続けた「麻由」に良く似た「麻由」。部屋を飛び出していった彼女と再び出会える時は来るのだろうか？

▲麻由のことが忘れられず、彼女と初めて会った桜の木の下までやってくる主人公。麻由と再会する夢はかなうのか。

▲麻由の出ていった部屋でトモコを抱きしめる。この選択は間違っていないはずだ。トモコはいつも主人公のことを想い、心配し続けていてくれたのだから。

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

PATTERN 2
●トモコに心揺れ動きながらもやはり……

半ば狂ったように泣きじゃくるトモコの姿に同情を感じつつも、自分の気持ちにウソはつけない主人公。本心を打ち明け、部屋を飛び出していった麻由をトモコの合意のもとで追いかけることにするのだが、彼女を見つけることはできず。仕方なく諦めて部屋へ戻ってくれば、トモコの姿もない。二兎を追う者は一兎も得ず、そんな言葉どおりの悲しい結末である。……至極当然の結果とも言えるが。

◀トモコに本心を打ち明け、麻由を追いかける主人公だが、結局追いつけずじまい。

◀桜の木の下で落ち込む主人公を遠くからながめるトモコは、「さよなら」とひと言。

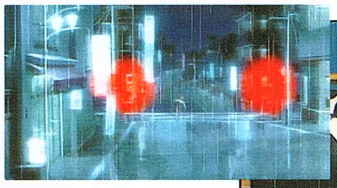
PATTERN 3
●トモコを振り切り、麻由を追って雨の中へ

追いすがるトモコを振りほどき、雨の中へと消えていった麻由を追う主人公。「占い記事を利用してまでキミに会いたかったのは、力になってあげたいから」という本心を伝え、誤解を解くべく懸命に街中を探しまわるが、あと1歩というところで踏み切りに行く手を阻まれてしまう。なんという偶然、なんという不幸。遮断機が上がった先に麻由の姿は……。

▲部屋にひとり取り残されたトモコ。すべての感情をさらけ出しても主人公を引き止められなかったその胸中は？

▼必死に呼び掛けるが、麻由は立ち止まるそぶりを見せない。もはや彼女の誤解を解くことはできないのだろうか。

▲えっ、行き止まり!? 痛恨のタイムロスである。これが致命傷にならなければ良いのだが……。胸騒ぎは止まらない。



▲▶踏み切りを渡る麻由を遠目に確認することができたが、今まさに遮断機が下りようとする寸前!! このまま電車が通り過ぎるのを待つか、それともくぐりぬけるか？

発覚!! "狂気"に満ちた"恐怖"のシナリオ

ダブルキャスト
Double Cast

本編とはちょっと違ったノリで展開するサブシナリオの存在が発覚!! なんでも残酷な描写が多いとか……？

- ●やるドラ
- ●SCE
- ●発売中
- ●定価¥4,800
- ●メモリーカード容量①

遥の別荘が炎上!! 剛田が、翔子が……!?

サスペンス色の濃い『ダブルキャスト』だが、実はそれに輪を掛けてサスペンスなサブシナリオが存在する。いや、「サスペンス」というよりはむしろ「ホラー」と言ったほうが良いのかもしれない。何しろ、映研が宿泊している遥の別荘に何者かが侵入(?)し、館に火を放ったうえ部員たちを次々に襲っていく……。そんなシナリオなのだから。

祥子の悲鳴で目を覚ました主人公と遥が炎の中で見るものは？ そして美月の安否やいかに……？

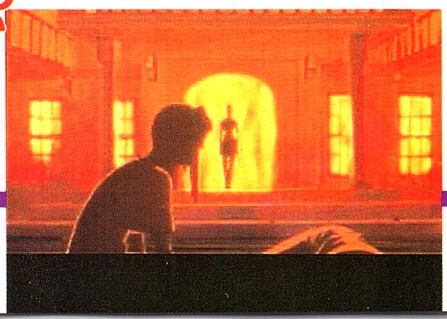
▶悲鳴を聞きつけ、祥子の部屋に駆けつけた主人公たちは信じられない光景を目の当たりにする。

別荘内で何が起きているのか!?

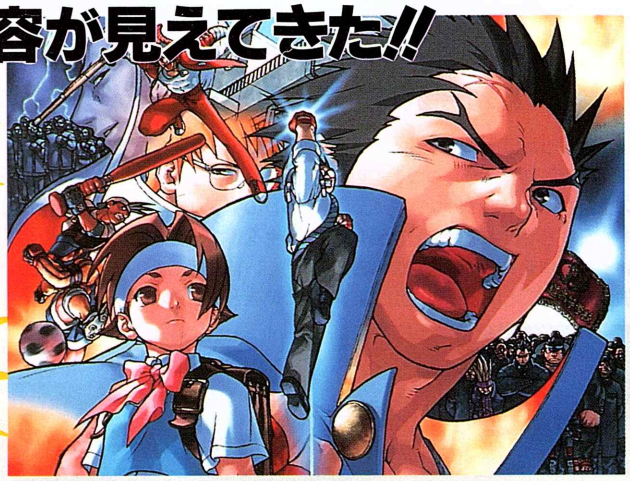
▶ほかの部員たちの様子を見まわりながら、主人公は館内のただならぬ熱気を感じとる。

▲負傷した剛田と合流。どうやら何者かが突然部屋に乱入してきたらしい。

▲▶剛田の手助けもあり、なんとか館からの脱出に成功する主人公と遥だが、あろうことかふたりとも足を負傷してしまう。万事休す!?



エボリューションディスクの内容が見えてきた!!



エボリューションディスクは、ミニゲームや各種モードが満載!

熱血青春日記とPSアレンジ版が収録しているという情報しかなかったエボリューションディスク。今回の情報で数多くのモードが収録されていることが判明。また、熱血青春日記も全貌が見えてきた。

●熱血青春バラエティ　●カプコン
●7月30日発売　●価格¥6,800(2枚組)
●メモリーカード容量未定　●デュアルショック対応

青春バラエティにふさわしい多彩なモード

エボリューションディスクとは、アーケード移植版と同梱されるPSオリジナル要素の入ったスペシャルディスクのこと。

今までの情報では、エボリューションディスクは、アーケード移植版ディスクに対して、おまけディスク的なイメージが強かったが、これだけのミニゲームに加え、アレンジ版の1Pモードや対戦などもでき、どちらがメインとも言えないほど充実した内容になっている。

前号で少しだけ紹介したミニゲーム「五輪祭」は、熱血青春日記の中のイベントとして登場するほか、独立したミニゲームとしても遊ぶことができる。

熱血青春日記

◀エボリューションディスクのメインともいうべきシミュレーションゲーム。好きな高校に入学し、学園生活を満喫しながら、自分を鍛えていく。詳しくは、右ページで。

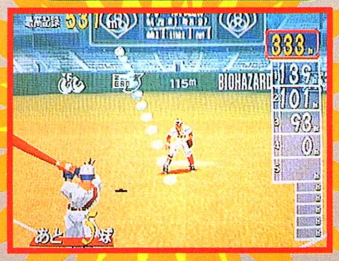
ひとりで遊ぶ

▲「私立ジャスティス学園エボリューション」のひとりプレイモード。オリジナルに比べ、ハメなどができなくなり、バランスを修正。

EDITキャラクター登録

▲熱血青春日記で制作したキャラクターを保存することが可能。技コマンドの確認やステータスなどを見ることもできる。

五輪祭



▲五輪高校で行なわれる学園祭。ホームラン競　争やサッカーのPK戦などのミニゲームができる。ちなみに熱血青春日記内でも登場。

対戦

◀いわゆる2P対戦モード。ひなたやバツなどの既存のキャラクターだけでなく、熱血青春日記で制作したオリジナルキャラクターも使用可能。もちろん、既存のキャラとも対戦できる。

その他のモードは

ここで紹介したほかにもモードは各種存在している(見りゃわかるか)。だが、リーグ戦や団体戦などは、対戦のバリエーションと推測できるが、そのほかのモードについては今のところ詳細は不明。

特に気になるのはおまけモード。すでにミニゲーム的要素が満載しているだけに、どんな内容になるのか期待も膨らむ。予想としては、ムービーやCGなどがいつでも見られるモードなのではないか?

©CAPCOM CO., LTD.

ついに判明！　熱血青春日記のすべて!!

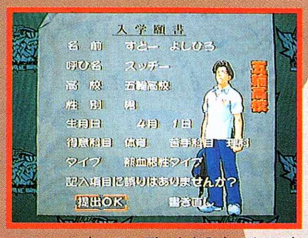
熱血青春日記は、外道高校やパシフィックハイスクールなど各校に入学して、オリジナルキャラをつくるシミュレーション。しかし、その内容の濃さとできは、ひとつのゲームとしてメインを脅かすほど。

まずは入学手続き！顔もオリジナルだ!!

まず初めに、これから1年間かよう高校とパーソナルデータを決定する。選べる高校は、外道高校、パシフィックハイスクール、五輪高校、太陽学園の4つ。残念ながらジャスティス学園と玉川南高校には入学できない。

名前や呼び名、生年月日、得意・苦手科目などのパーソナルデータのほかに、キャラクターの顔までつくれてしまう。

▲自分の顔を作成するもよし、変なキャラクターを作成するもよし。



◀女子高生も作成可能だが、外道高校には入学できない。

▲すべてのデータを入力できれば、いよいよ入学となる。

▶名字と名前を入力。呼び名は、対戦時に表示される。

学園生活開始　熱血、青春、恋愛しまくれ！

入学したら学園生活を満喫する。しかし、目的は己を鍛え上げること。部活動行なったり、帰宅部として自ら鍛えるなどで各種パラメーターを上げていく。

また、学園内を散策することによって出会えるほかの生徒たちと遭遇し、様々なイベントが発生する。さらに、学期末ごとには太陽学園教師熱血隼人との対決が待っている。

▲入学したてでは、熱血隼人に勝つのは至難の業。鍛えまくって挑戦しよう！

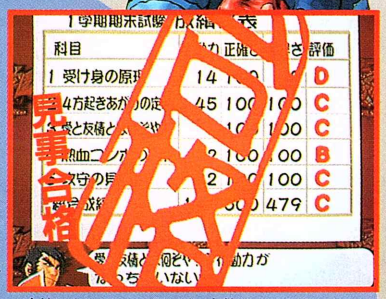
▶いろいろなキャラに出会うために、学園内を練り歩く。

▲学園生活に浮かれてばかりではだめ。しっかり鍛えておく。

◀夏と出会いバレー部に誘われる。入部するか迷うところ。

学校にはつきもの苦しく、厳しい試験

普通の高校と同様に、学期の中間と期末には試験が控えている。熱血隼人が次々に出題する難問をクリアしなければならない。しかし、試験といってもそれは、『ジャス学』の世界。べつに国語や数学ができなくても大丈夫。決められたアクションをクリアすればOKだ。しかも、試験の点数が良ければそのぶんだけパラメーターが上がるチャンスにもなる。



▲合格したのはいいけれど、点数的にはもう少しか。次の試験に期待。

◀試験は、繰り返すことに難易度もあがってくる。

▶熱血隼人の出題する行動に合わせて、素早く行動をとっていく。慣れるには意外と時間がかかる？

▲2学期の中間試験ともなると難易度の高さはかなりのもの。高得点どころか、試験に合格するのさえ難しい。

太P戦に五輪戦、学園祭に臨海合宿だ！

日々の精進に加え、試験まであってはせっかくの学園生活もつらいだけ。しかし、その試練をくぐり抜ければ、楽しいイベント盛りだくさん。男子生徒の場合は女子生徒と親密になるチャンス。思いっきり恋愛するしかない。

仲良くなった生徒とエボリューションディスク中でタッグを組むと、ツープラトンの性能も上がるぞ。

▲臨海合宿となれば、やっぱり水着の美女。いちばん青春を感じるときか？

▶太P戦は6月に開催。種目をひとつ選んで勝利を目指す。

▶サッカーのPK対決。鍛えた能力を出すチャンス。

◀体育館でイベント発生。選択肢によってセリフが変化。

ひとりで遊ぶ新モードもなんだか面白そうだ!!

GUNBARL™

ガンバァール

新ステージとテーマパークモードの一部を紹介！

この夏期待のガンコン対応ソフト『ガンバァール』。お茶の間大爆笑必死のコミカルガンシューティングの本作は、新モード新ステージ満載のPS完全オリジナルである。今月も最新速報をドーンと公開！

- ●バラエティガンシューティング
- ●ナムコ
- ●8月発売予定
- ●価格¥5,800
- ●メモリーカード容量①

愉快な指令は全部でいくつ？ 続々公開の新ステージ

この世の不況をものともせずに、笑って笑って笑って遊べる『ガンバァール』。その秘密は、面白おかしい指令の数々にある。当然、本作の指令は完全オリジナル、つまり新しいものばかり。先月紹介した中でも注目したいのは、『ギャラガ』のチャレンジングステージさながらの画面や、視力検査の表のようなステージ。ガンシューティングの常識をくつがえしまくる内容に、続報も気になるばかりである。そんなわけで今回も、新しく登場する奇想天外な指令の数々をご紹介していこう！

おさらいしよう！ ゲームモードは全部で4つだ！

▲賑やかなメニュー画面。4つのモードとオプションが選べる。

▼「キャッスル～」で新登場する耐久戦。ふたりで戦うモード。

本作は『ガンバレット』の流れを汲んだ作品だからして、パーティゲームの要素も満載。ゲームモードは全部で4つ。ひとり、またはふたり用の「キャッスル・オブ・ガンバァール」。みんなで遊ぶ「パーティプレイ」。そしてひとりで遊べる「テーマパークモード」に、「トレーニングモード」。パーティプレイは、3つのルールで盛り上がれるのだ。

オヤジ飛来!?

◀雲の上をフラフラと飛行する、これまたおなじみキャラの「オヤジ」。彼らにはちゃんと名前があるんですがね。その名も「ドン」と「ダン」。あれ、どっちがどっちだっけ？

動くダルマ落とし

▲オヤジたちがダルマ落としの乗った車を引いて動きまわる。よく見て！

街中に忍者が！

◀『ガンバレット』でおなじみの忍者だが、今度は街中に出現!? これではまるで、どこかの撮影所である。え、セットじゃないの？

飛ぶ鳥も落とす……!?

▶画面内で仰天している2匹のトリ。なんだこのシュールな映像は。「トリを撃て！」という指令らしいが、彼らは動かないのだろうか。

ポルシェもぶっ飛ぶ!!

◀以前は真っ赤なカラーリングで緑の中を走り抜けていった名車だが、ここでは空から落下してくるようだ。それを遠慮なく撃ち抜くそうだ。

UFOまた襲来!!

◀難易度の高かったUFOステージが復活。げっ！ 今度はこんなにいっぱい!!

こんな指令聞いたことない!!

©㈱ナムコ ※画面は開発中のものです。

注目の新モード「テーマパークモード」の中身を初公開!!

今度のひとり用はRPG要素を持った面白モードだ！

ひとりで遊ぶなら、ひとりでしかできない遊びを楽しみたい。そんなぜいたくな希望にも、このゲームは応えてくれる。それがこの、ひとりプレイ専用モード「テーマパークモード」。このモードは、テーマパーク内のアトラクションをクリアしながら、行方不明になったお姫さまを探し出すというストーリー仕立てのゲームになっている。パーク内にはいくつかのアトラクションがあるが、隠れたアトラクションや姫の居場所はわからない。その謎をアトラクションをクリアしながら探し出すのだ！

ぼ、ぼくはおばけやしきが苦手なんだな……

今回は「オバケ屋敷」と「アビスツアーズ」に挑戦!!

つべこべ言わずにとっとと行ってください!!

うわー失敗！

▲移動していくと、シューティングステージが。ミスするとどうなるのかなあ……。

いきなり分岐だ！

▲どうやらこのアトラクションは水中を移動していくものらしい。のっけから分岐だ。行きたい方向を撃って、中へと進んでいこう。

▲おっ、通路でライフポイントのアイテムを発見。ということは、このモードでもライフがなくなるとゲームオーバー？

▼移動中に突然、的が出現。実はこれ、ステージ突入の合図だったのです。つまり、次に出てくるステージは……。

なぜ、水中に的…

▼次のゲームが登場！　なんと間違い探し。なんと、このステージも『ガンバァール』オリジナルステージなんですねえ。愉快な指令だ。

アビスツアーズ

▶的関係。「的を撃って高得点をねらえ！」です。

◀ステージ「自分の色の的を撃て！」。これはなかなか難しそうだ。

▶やっとの思いでゴール。姫の情報は入手できたのか？　それとも？

ゴール！

オバケ屋敷

▼オバケ屋敷の中でも、さまざまなシューティングステージをクリアしなければならない。

▲むむ。これもシューティングステージ？　ゴールに向かって山を登り続けるドンとダンの姿。

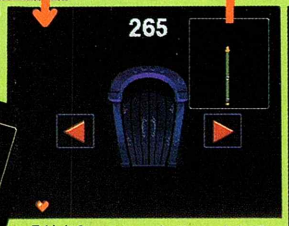
▼マップの外形も見え始める。結構歩いてきたが、ゴールはまだだろうか……。

ゴールは近いか？

▲これがオバケ屋敷の中。なんだか薄暗くていやだなあ。何もないみたいなので、先に進んでみよう。右上にあるのがマップ。これをたよりに、ボスの居場所を探せ。

宝箱発見!!

▼宝箱が目の前に現れた！　この中身は嬉しいアイテムなのか、それとも姫の居場所の情報か……。



▲分岐点？　ここが運命の分かれ道なのか。右か左、ゴールに近いと思うほうを選べ。

▶ひょっとして、これがボス？　これを倒さないと、屋敷の外には出られないようだ。

ボス登場!?

水面を切って走る、新感覚ハイスピードレーシングゲーム

ラピッドレーサー

RAPID RACER

●レースゲーム
●SCE　●7月16日発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量①

波打つ水面を切り裂き、爆走するパワーボート。そのスピード感と疾走感がたまらなく気持ちいい、ハイスピードレーシングゲーム『ラピッドレーサー』。濁流、激流の中を突き抜けるスリルとスピードで、夏の暑さを吹き飛ばせ！

刻々と変化する波の動きを読んで走れ!!

水面の状況を判断して、より速いラインを探し出して走ろう！

本作のいちばんの特徴は、水面を切って走る独特の操作感覚とスピード感にある。エンジンつきのマシンで行なうレースとはいえ、この快感はカーレースでは味わえず、かといって空想世界にあるようなものでもない。水面とパワーボートとスピードがそろって初めて味わえる、現実的な快感なのだ。だが、それはボートを上手に走らせなければ味わうことができない。波の動きを征し、思いどおりに水面を駆け抜けたとき、初めてその快感に浸れるのだ。

まずは波の動きを知ろう。水面には、波がつくり出す「影」が現われる。その影がそのまま、ボートのパワーを最大にいかせるラインとなるのだ。このラインに乗ったとき、ボートはそれまで以上の安定性とスピードを伴い、水面を切って走る。この感覚こそが、『ラピッドレーサー』の真骨頂なのだ。

▶少々判別が難しいが、ボートの正面左側の白い波、その奥が影になる。その影に乗れば、波を蹴って一気に走れる。

◀白い波に煽られると、安定感を失い、流れるままに動く。

▶急いでハンドルを切りすぎると逆に寄りすぎてしまう。

▲結果、また逆に切りすぎることに。波をつかめないときは、微妙なハンドル操作が要求される。

▲波に乗れると、コース幅や地形とは無関係に安定する。

▲急な曲がり角では、内側の水流が最悪。流れも遅い。

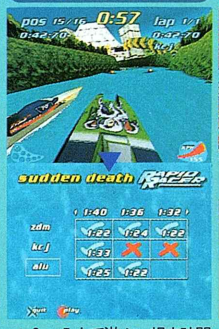
▲流れを無視してハンドルを切りすぎるとスピンの恐れが。

▲曲がるときにアクセルを踏み直すとクイックにまわれる。

最大5人までのマルチプレイも楽しめる！

ひとりで遊んでもこれだけ面白いレースなんだから、みんなで遊んだらさぞかし楽しいことでしょう……。そう、そうなのです。だから本作には、最大5人が参加できるマルチプレイモードが用意されているのである。ひとつの画面を分割してふたり同時にレースする対戦モードと、3～5人までのプレイヤーが様々なルールのもと、タイムを競ったり、レースで獲得ポイントを競ったり、勝ち抜き戦で楽しむこともできる。なんともウレシイ1本である。

サドンデス



▲3～5人で遊ぶ。規定時間内に1周できない人は脱落！

2種類の分割画面

▲ふたりで対戦する場合、画面の分割方法は2種類あるぞ。

ボートをパワーアップして、さらにカッ飛ぶ！

ボートの種類は全8種類。序盤は3種類だが、条件を満たすと使えるボートが増える。それらは基本性能こそ似ているが、グレードアップの傾向に違いがある。ボートをグレードアップすれば、最高速度や旋回性能などが強化され、より速く走れるようになるぞ。

▲基本性能は並。早く強化しよう！

▲速度重視の傾向を持つボート。テクニカルな船体である。

▲レース中、コースに落ちている黄色いアイテムを5つ取る。

▲そして1位でゴールすると、ボーナスステージの挑戦権が。

▲ボーナスステージ開始！　ゲートの下のアイテムを取れ！

▲無事クリアすると、選んだパーツがパワーアップするぞ！

©1997 Sony Computer Entertainment Europe (a division of Sony Electronic Publishing Limited).

相手は大自然!? 変化に富んだ5つのコース

水の流れは地形でも決まる 性格の全く違う5コース

『ラピッドレーサー』では、波の把握がレースの中でも重要になってくる。波の動きや流れは常に変化し続けるものだが、その変化にはコースの地形も大きくかかわってくる。波を征するにはまずコースを知り、そして波の動きを知らなければならない。本作のレースが斬新で面白い理由は、そこにあるのだ。

ここで、レースの舞台となるコースを5つ紹介しよう。これ以外にもコースは存在するが、ここでの説明は割愛する。ここに紹介する5コースは、基本テクニックを磨くために必要不可欠なものばかり。また、コースの構成、レース展開ばかりに注目するのでなく、景観を楽しむことができるのも本作の魅力だ。あらゆる部分で変化に富んだ各コース。そこで気持ちよく波に乗れるようになりたいものである。

1 miami

夏が似合う楽園、マイアミの海岸に隣接したコース。コース中のところどころに砂浜や地表が顔を出しており、障害物となってレースにアクセントを加えている。難易度は低い。

▶▶ホームストレートとなるビーチを通り、中盤は森林地帯へ。コース幅が広く波も穏やかなので、練習には持ってこいの初心者向けコース。波をつかめ！

2 wild water

グランドキャニオンを思わせる、断崖絶壁の下を流れる急流のコース。ラフティングにも似た感覚を味わわせるが、途中人工トンネルを通過するなど、変化にも富んでいる。

▶▶まだ第2ステージだというのに、難易度はいきなり高くなっている。が、コース幅はまだ広いほう。急コーナーの流れに慣れることを心掛けよう。

3 alaska

氷河にとり囲まれたコース。人気のない場所かと思いきや、案外賑やかだったりもする。コース幅も広がり難易度はやや下がる気がするが、小さな波が絶えず海面を揺らしている。よって、波の読み違いや小さな操作ミスがタイムを奪う。

▶▶このコースから黄色のアイテムが登場。これを5つ集めてトップでゴールすると、グレードアップのチャンスが訪れる。

4 canada

◀▼垂直落下同然の場所は操作も不能。黄色いアイテムを取るのも至難の業。後半戦にふさわしいテクニカルコースだ。

平面だけでなく立体的にも入り組んだコース。というのも、ここはアップダウンがかなり激しくボートをほうり投げられるようなポイントが多数ある。とにかくラインどりに慣れて、適確に進んでいく技術が要求される。

5 hawaii

▶▶右へ左へとうねりまくり。おまけにアップダウンも激しく、気分はジェットコースター状態。非力なボートではつらい。

ハワイと言えば活火山。かどうかは知らないが、とにかくこのコースに流れているのは溶岩。難易度にふさわしい凶悪さがコース全面に現われている。幅は広いがcanada以上に激しいアップダウン、そしてうねる激流がボートを襲う最難関。

発売前にウラワザ公開!? 「フラクタルジェネレーター」&「あひるちゃん」

25万6000通りのコースが出現する

『ラピッドレーサー』の魅力のひとつは、コースごとに異なる水流。そのために変化に富んだコースがたくさん用意されているのだが、それらのコースすべてで1位を取ると、なんとコースが自動生成される「フラクタルジェネレーター」機能が使用可能になる。通常コースのほかにナイトコース、ミラーコースもあるため、制覇は難しいぞ。

「フラクタルジェネレーター」

鏡のコースと夜のコース

◀マイアミのコースだが、逆走&逆コーナーになっている。これがミラー。

◀ガラっと雰囲気が違うが、ここもマイアミ。これがナイトコースだ。

あーっ!! ボートが全部「あひる」に!!

どこをどう間違えたらこうなるのか、なんとパワーボートがすべて「あひるちゃん」になってしまう「あひるちゃん」モードの存在が明らかになった。使い方は、下の写真のとおり。ネームエントリーに「 qak」(1文字目はスペース)と入力するのだ。するとあら不思議。セレクト画面や敵も含め、すべてのボートがあひるちゃんになる。

「あひるちゃん」モード

▶うーん、のどかな光景だ。ちなみにあひるちゃん同士がぶつかると、声がする。

これで使用可能!!

◀プレイヤー名の入力時に、写真のとおりに入力しよう。

▲もちろん対戦でも使用可能。外見と鳴き声以外は、普通のボートと同じだよ。

壮大なる銀河浪漫の始まりは近い!!

破天荒な活躍が期待できる新キャラ登場

今月は、新たな仲間キャラクターが公開された。それが右のプリシスだ。ひときわ異彩を放つ出で立ちから見て、彼女との冒険はにぎやかで楽しいものになりそう。彼女がシナリオ上で果たす役割は現段階では不明だが、見かけによらずクロードが惑星エクスペルを脱出するカギとなる重要人物かも？

天然ボケがヒラメキを呼ぶ、天才発明少女
プリシス・F・ノイマン

パーティ内のムードメーカー。天真爛漫で喜怒哀楽の感情がハッキリと表情に出る。時には必殺の天然ボケがとんでもない事件をおこしてしまうことも……。彼女の攻撃方法はターボザックから突き出ているマジックハンド次第で変化。また、ローラーダッシュで突撃したり、小型メカを使った攻撃も得意。

誕生日	2月29日	サイズ	155cm／43kg／B79・W60・H83
口癖	「〜じゃん」「オッケオッケ！」	十八番	「でっきるっかなー♪　でっきるっかなー♪　さってはって……おや？」
得意なこと	機械工作・創意工夫 バージョンアップ・時には失敗	好きなもの	お手製ハンダごて・ターボザック 無人君1号、2号・チョコバー
好きなタイプ	「やっぱ、かっこよくないとだめじゃん？　あ、でもバカはダメだかんね！」	嫌いなもの	は虫類 ぬめぬめしたもの

NEWキャラクター&システムをチェック！

STAR OCEAN THE SECOND STORY

スターオーシャン　セカンドストーリー

発売間近になったエニックスの大作RPG『スターオーシャン・セカンドストーリー』。今回は、本作の魅力のひとつであるシステム面の多彩さ、そして新たな仲間キャラクターを中心に紹介していこう。

●RPG
●エニックス　●7月30日発売予定
●予価¥6,800(2枚組)　●メモリーカード容量①

キャラクターの管理が大切！
キャンプメニュー

キャンプではメンバーの簡易ステータスが表示され、8種類のコマンドが実行可能。ここでは本シリーズ独特のコマンド「特技」についてここで触れておこう。いわゆる「特技」には〝必殺技〟〝呪紋〟〝特技〟の3種類がある。このコマンド名の「特技」と、技の分類上でいう〝特技〟は用語が重複しているので、分別して考える必要がある。〝必殺技〟〝呪紋〟はそれぞれ戦士、魔導士が成長したときに自動的に覚える技能で、〝特技〟はいくつかの「スキル」を修得した場合に覚えられる特殊技能のことだ。

▲このキャンプメニューでパーティメンバーを管理する。

特技

▶戦士の必殺技をLRボタンに割り当てておかないと、戦闘中に技を使うことができない。また、魔導士が使う呪紋の確認もこのメニューで行なう。

アイテム

▶現在、パーティ内で所持しているアイテムを確認するメニュー。各アイテムを所持している個数とその効能、グラフィックがまとめて表示されるので一目瞭然。

装備

▶7種類の装備は自由に変更することができるほか、EW（イクイップウイザード）機能により、自動的に最強装備をさせることも可能。

©tri-Ace Inc./LINKS/ 恋緒みなと/ENIX 19

惑星エクスペルをガッチリ買い占めよう

5種類のお店をチェックして冒険を有利に進めよう

冒険の楽しみのひとつに"買い物"がある。本シリーズにおいては、重要アイテムは拾うばかりでなく、買い物で入手する場合も多いため、お店の重要度も必然的に高くなってくる。また、通常の作品では聞き慣れないアイテムが存在するのも特徴。ここでは様々なお店と、そこで購入できるアイテムの種類と利用方法などを紹介していこう。

武器・防具を買う!

武器屋で武器や防具を購入する際には、装備できるキャラクターについてパラメーターの変動が判別できる。装備するとキャラクターの能力値が上がる場合は「UP矢印」が表示され、逆に下がる場合は「DOWN矢印」が表示されるので、購入ミスが起こることは少ないだろう。

貴金属を買う!

貴金属類をアクセサリーとして装備すると、戦闘を有利に展開する補助効果を得られる場合がある。また、これらのアクセサリーをプライベートアクション時にパーティ内の異性へプレゼントすることで、キャラクター同士の相性が良くなる場合もあるだろう。相性次第では戦闘やストーリーの展開に変化が現われることもあるので、アクセサリーはこまめにチェックしておこう。

◀▲お目当ての相手が気に入ってくれそうなものを選ぼう。場合によっては三角関係になってしまうかも。

プレゼントに最適!

道具を買う!

道具屋では回復用アイテムやアクセサリーなど、冒険の補助的な役割を果たす道具を買うことができる。これらの道具は「調合」することで、より強力なアイテムに変化する場合があるかも。いずれの道具もポリゴングラフィックと効能が表示され、それらをまとめ買いすることも可能。

食材を買う!

食材はレストランや食料品店で購入するもの。これらの食材は単独では利用できず、いくつかを組み合わせて「調理」することで初めてアイテムとして利用できる。調理してできた料理は回復用アイテムとして利用できるほか、お店に売って高収入を得る手段にもなる。調理の特技を修得したら、いろいろな組み合わせを試してみよう。でも、時には調理を失敗することもあるかも?

◀▲レストランは魚介類から穀物まで幅広い品揃え。エクスペルで一番のコックを目指してみる?

「調理」の特技が必要!

スキルを買う!

スキルとは各地のスキルギルドで買うことができる特殊能力のこと。これらの能力は大まかに分けて「知識」「感覚」「技術」の3系統があり、細かく分類すると17種類も存在する。スキルを修得するメリットはふたつ。ひとつはスキルレベルを上げることでキャラクターの能力値を上げ、薬の効果を増進させるなどのボーナス効果を得ること。もうひとつは、特定のスキルを組み合わせて修得し、より高度な「特技」を修得することだ。

◀▲スキルを覚えさせることで、次第にプレイヤー好みのキャラクターへと育っていく。どんどん覚えさせよう。

芸を磨け!!

スキル

▶各キャラの修得ずみスキルを表示する。それぞれに「スキルレベル」が設定されており、戦闘後に得られるSP(スキルポイント)を各スキルに加算すると、スキルレベルを上げることができる。

ステータス

▶各キャラクターの現在の体調、装備品などを見ることができる。次のレベルへ上がるために必要な経験値を確認するのもこのメニューだ。また、キャラクターの顔グラフィックも表示される。

レジスト

▶いわゆるコンフィグモード。メッセージスピードやウインドウカラーの調整、さらには、ターゲティング、カメラワーク、移動形式など戦闘モードの変更もこのメニューで行なうことになる。

戦術

▶ここで行なえるコマンドは、各キャラクターの戦闘時AIを設定できる「作戦」、隊列の入れ替えをする「隊列」、戦闘時のフォーメーションを変えることができる「隊形」の3つだ。

ガンダムの歴史のすべてを凝縮した1本

SDガンダム GGENERATION

●シミュレーション　●バンダイ
●8月発売予定　●価格¥6,800（2枚組）
●メモリーカード容量未定　●マルチタップ・デュアルショック対応

SDガンダムシリーズの集大成！

ファミコン時代から連綿と続くSDガンダムシリーズに、新たなタイトルが加わる――『SDガンダム　GGENERATION』。今月は、基本的なシステム関連を紹介していこう。

1年の沈黙を破り、究極のSDガンダムが登場する！

▼LM314V23
V2バスターガンダム

◀『機動戦士Vガンダム』に登場したVガンダムの発展型。主人公の愛機として活躍した機体だ。

▼ガンダムイージーエイト

◀OVA『機動戦士ガンダム　第08MS小隊』に登場する最新型機。陸戦用ガンダムの発展型という位置づけらしい。本家にはかなわない？

▼RX79BD2
ブルーディスティニー2号機

▶Vダッシュガンダム

◀『機動戦士Vガンダム』に登場。Vガンダムの強化型。最終的にはV2アサルトガンダムにまで改造される。

▶セガサターンで発売された『機動戦士ガンダム外伝』で主役キャラとして活躍した。EXAMシステムを搭載。

▼XXXG－01W
Vウイングガンダム

◀『新機動戦記ガンダムW』に登場した主役メカ。最終的には自爆してしまうが、全部でバリエーションが5機あった。

SDガンダムの魅力を集約したPS版第2作目

ファーストガンダムから、最新版OVA『第08MS小隊』まで、あらゆるガンダムシリーズを網羅した究極のシミュレーションがこの夏登場する。『SDガンダム　GGENERATION』。登場ユニットは470種類以上、キャラクター数も160名を越えるというかつてない規模のガンダム・シミュレーション大作だ。ゲーム中にはアニメに登場した懐かしいシーンが満載されていて、往年のファンにはたまらないハズ。

大幅な変更点としては、アクションバトルを廃止し、コマンド選択方式を採用したことがあげられる。このおかげで、今まではアクションが苦手なために買わなかった人でも、安心して購入できるようになったのだ。

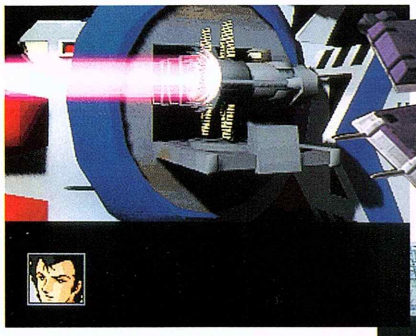
歴代タイトルから厳選された470ユニット＋160キャラクターが登場！

- ●機動戦士ガンダム
- ●機動戦士Zガンダム
- ●機動戦士ガンダムZZ
- ●機動戦士ガンダムF91
- ●機動戦士ガンダム逆襲のシャア
- ●機動戦士ガンダム　0080ポケットの中の戦争
- ●機動戦士ガンダム　0083スターダストメモリー
- ●機動戦士ガンダム　第08MS小隊
- ●機動戦士ガンダムVガンダム
- ●機動武闘伝Gガンダム
- ●新機動戦記ガンダムW
- ●機動新世紀ガンダムX
- ●モビルスーツバリエーションシリーズ
- ●機動戦士ガンダム外伝

©創通エージェンシー・サンライズ　©1998 BANDAI

従来のシリーズとは大幅に変化したシステム群

戦闘方式の変更や原作キャラの大量登場など、今までのシリーズとは大きく変わった『GGENERATION』。ここでは、システム上の変更点にスポットを当ててみよう。まず注目すべきは、ゲームの各所に盛り込まれた膨大なムービーシーンだ。ガトーやシャア、アムロやクリスといった原作のヒロインや主人公たちが叫び、戦う姿はどれも迫力満点。知らず知らずのうちにプレイヤーをゲームのなかに引きずり込む魅力にあふれている。また、原作の名場面を完全に再現したステージも用意されており、ガンダムの歴史を十二分に味わえるようになっている。



戦闘は大迫力!!

▲▶大胆なカットで展開するムービーシーン。原作を彷彿させるできばえだ。こうしたTVや映画に勝るとも劣らないグラフィックも『GGENERATION』の長所のひとつである。

戦艦 ネイル=アーガマ

▲『機動戦士ガンダムZZ』に登場したネイル=アーガマ。今までのSDシリーズでは考えられなかった重厚なグラフィックである。ゲーム中でどんな活躍をするのだろうか？

Point1・シリーズ初？「モビルスーツ開発システム」

従来のシリーズでは、技術レベルによって製造できる兵器が増減する仕組みになっていたモビルスーツの生産システム。しかし、『GGENERATION』では、このやり方を一新。全く異なる方式を採用した。

その方法とは、レベルACEに成長させた機体を、開発コマンドで上位機種にシフトさせていくというもの。つまり、いくら資金があってもモビルスーツをきちんと育てていかないと、いつまでたっても新型機は生産できないというわけだ。戦闘時には、むやみに戦うことより、HPの回復や支援・地形効果の有無など、2手3手先を読む戦い方が要求されるようになった。

タイプA

・レベルACEまで育てたユニットを「量産・試作・カスタム」へ

▲戦闘能力は飛躍的に上昇するはず。ザクがシャアザクになるということは、機動力も3倍になるということだろうか？

タイプB

・2機以上のレベルACEユニットからまったく新しい実験機を

Point2・団体戦が基本？「グループ編成システム」

要するにモビルスーツを母艦とワンセットと考えるシステム。母艦が沈没すると、モビルスーツは帰る場所を失い最悪の場合、敵の捕虜となる。これを防ぐために、モビルスーツの一部を母艦の護衛用に残しておかねばならない。母艦とモビルスーツ隊の指揮機にはパイロットが必要。

◀母艦を密集させ、防御陣を敷く。こうすれば少しは守りやすい？

Point3・ファン必見のこだわり要素満載

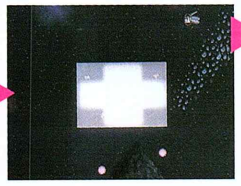
今回は、ガンダムワールドに欠かせない様々な武器や設定が大量に登場する。核攻撃やコロニーレーザーといった荒技はもちろん、ミノフスキー粒子といった設定まで、細部にこだわった内容である。また、初代ガンダムのファンなら感涙もののソーラーレイも登場。使うタイミングさえ誤らなければ、一撃で敵に大損害を与えることができる。これらの兵器をどういかすかはプレイヤーの腕次第だ。

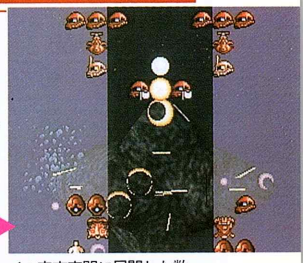
▶使用回数は限られるが、当たれば1個艦隊をも全滅させる強力な兵器である。

◀ガンダムワールドの基本・ミノフスキー粒子。レーダーを無効化する性質を持つ便利なアイテムだ。

Point 4・戦闘時には演出デモが!!

ラストは、戦闘シーンについて。『GGENERATION』では、マップ兵器を使用する際に演出デモが展開し、戦闘に臨場感を与えるように工夫されている。この機能を使えば、原作の名場面を再現することも可能だ。ちなみに下の写真は、ア・バオア・クー戦においてソーラーレイの攻撃を受けたジオン軍を再現したもの。





◀▲宇宙空間に展開した数万枚のミラーが白銀に輝く。その瞬間、集束された太陽光線がジオン軍のモビルスーツ部隊に襲いかかった！

発売1カ月前！　これが新しくなった『パワプロ』だ！

いよいよ発売まで1カ月を切った『'98開幕版』。今回は前号で紹介しきれなかった新モードの詳しい情報と、OB選手データを一挙掲載。また、今号から短期集中連載で「パワプロ友の会」もスタート！

- ●野球ゲーム
- ●コナミ
- ●7月23日発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量⑤

新モード「HR競争」&「シナリオ」さらにOB選手一覧を掲載!!

各種モードで今まで以上のボリューム感

前号では、その存在しかわからなかったモードの内容が明らかになった！

まず、新モードの「HR競争」は、その名のとおり、ホームランを打ち合うモード。CPUが投げる10球を何本、何メートル飛ばせるかを競いあう。5段階の難易度があり、難度が上がればそれだけホームランも打ちにくい。

次に、シナリオモード。今シーズンの名場面の再現。これは各球団にひとつ（現段階）ずつ用意されており、それぞれに難易度が異なる。

そして、OB選手について。長嶋や村山といった往年の名選手が登場。独立したOBチームという形での登場ではなく、アレンジモードの選手データとして登録されている。使用する場合は、トレードをして好きなチームに入れられる。下の表が選手一覧だ。

そうそう、アナログコントローラに対応するぞ！

ホームラン競争

◀チャンスは10球。難度が上がると打ちにくい。また、始めから強振モードである。

▶記録は飛距離よりも本数。結果はこのように表示され、メモリーカードに保存も可能。

シナリオモード

◀早くも今シーズンの名場面を再現できる。チームによってシナリオの難易度が違う。

▶どこまでの試合が入るかわからないが、川尻のノーヒットノーランは入れてほしい。

投手	鈴木啓示（近鉄）	大杉勝男（ヤクルト）	原　辰徳（巨人）
稲尾和久（西鉄）	小松辰雄（中日）	川上哲治（巨人）	張本　勲（ロッテ）
牛島和彦（ロッテ）	鹿取義隆（西武）	川藤幸三（阪神）	広岡達朗（巨人）
江本孟紀（阪神）	木田　勇（中日）	衣笠祥雄（広島）	廣瀬叔功（南海）
小林　繁（阪神）	斉藤明夫（横浜）	近藤昭仁（ロッテ）	福本　豊（阪急）
権藤　博（中日）	角盈男（ヤクルト）	佐々木恭介（近鉄）	蓑田浩二（巨人）
杉浦　忠（南海）	新浦嘉夫（ダイエー）	柴田　勲（巨人）	三村敏之（広島）
高橋一三（日ハム）	今井雄太郎（オリックス）	田尾安志（阪神）	森　祇晶（西武）
東尾　修（西武）		高木守道（中日）	山本浩二（広島）
平松政次（大洋）	**野手**	高木　豊（日ハム）	吉田義男（阪神）
星野仙一（中日）	有藤通世（ロッテ）	達川光男（広島）	佐藤和弘（オリックス）
堀内恒夫（巨人）	上田利治（広島）	豊田泰光（西鉄）	田代富雄（大洋）
松岡　弘（ヤクルト）	王　貞治（巨人）	長嶋茂雄（巨人）	中畑　清（巨人）
村田兆治（ロッテ）	仰木　彬（西鉄）	中西　太（西鉄）	大石大二郎（近鉄）
村山　実（阪神）	大沢啓二（日ハム）	梨田昌孝（近鉄）	木俣達彦（中日）
北別府学（広島）	大島康徳（日ハム）	野村克也（西武）	

㈱日本野球機構公認 IBM BIS　プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認　©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　※画面写真はすべて開発中のものです。

短期集中連載
第1回

私設応援団

パワプロ友の会

ヒュ〜、ドンドン、パパラパーてな訳で始まりましたパワプロ友の会。この会は、『パワプロ』及びプロ野球を盛り上げていこうってことで結成された応援団。様々な企画を立てていくのでドシドシ入会してくれっ！

変化がないようで変化していたパワプロくん

衝撃の事実が発覚!! パワプロくんの大変貌

今やナイター速報にまで登場し、知らない人はいないってくらいのパワプロくん。しかし、そのパワプロくんも現在の2頭身になるまでは、はるか険しい道のりを経て来ていた。

パワプロくんが登場したのは、『パワフルプロ野球 '94』が発売された1994年。デビューしたころは、現在よりも頭が小さく3頭身くらい。翌年には、現在の体型が確立されている。しかし、このころに何があったかわからないが、目つきが鋭く極悪なイメージがあるように見受けられる。いったいどんなことか……。その後、ほぼ変化はしてないが、これからどう変化しようが内容が面白ければOKって感じか。

1994	1995	1996	1997	1998
KONAMI 実況パワフルプロ野球'94 (SFC)	実況パワフルプロ野球'95開幕版 (PS,SS)	KONAMI 実況パワフルプロ野球3 (SFC)	実況パワフルプロ野球4 (N64)	実況パワフルプロ野球'98開幕版 (PS)

'98開幕版サクセス人物図鑑 オヤジ特集

監督（柳川）

レギュラー権を握っている。しかし、ちゃんと指導してもらった記憶はない。

スカウトマン（佐竹）

主人公の好きな球団のスカウトになるという特技を持つ。いつも来ていてかなりヒマそう。

ダイジョーブ博士

有名な外科医だが、マッドサイエンティストに近い。本当に医師免許を持っているか怪しい。

記者

甲子園に出場すると出現する現金な記者。スカウトマンには絶大な信頼があるらしい。

校長

当然のことながら学校で1番えらい人。それだけにあまり接点がなく、影響もない。

教頭

野球部には好意的ではない。いかにも、生徒の夢よりも保身に力を入れるタイプ。

プロ野球一投両断！

大魔神佐々木のすごさはどうやって表現すべきか

さて、'98年のペナントレースも3分の1が過ぎ、そろそろペナントレースの行方も明らかになってきたな。しかし、今シーズンは、昨シーズンの上位チームがふがいないね。ヤクルト、オリックスはどうしたんだろうね。阪神は相変わらずだけど。

ところで、今シーズンも絶好調の横浜の佐々木だが、先日セーブポイントの日本新記録も樹立して、ますます脅威の存在になってきたな。これだけすごいと『パワプロ』なんかでも、そのすごさを体験したいわけなんだけど、どうも投手の能力っていうのはゲームに反映しにくいらしい。

巨人・松井の長打力や西武・松井の足なんてものは、ゲーム中でも実感できるんだけど、佐々木のすごさはちょっとね。確かに球は速いし、フォークも落差があるんだけど、あの佐々木が出たら勝ちって感じが薄いんだよな。確かに、どんな人が使っても打てないってのはインチキくさくなってしまうけど、投手のかけ引きが楽しめる『パワプロ』には、よけいに期待しちゃうんだよな。

募集！ 募集！ 募集！

みなさんのハガキ待ってま〜す

そろそろ誌面がなくなってきたので、次号予告とハガキの募集をやります。

次号より展開される企画は次のとおり！

★『パワプロ』グッズをつくろう！
つくってほしいグッズを募集

★次回の『パワプロ』はこうしろ！
要望や希望を募集

★『パワプロ』100の質問
疑問や質問を募集

※採用者には何かあるかもしれない！

宛て先

官製はがきに、あなたの郵便番号、住所、氏名（ペンネームの有無も記入）、年齢、電話番号、左記の企画に関する質問や意見などを自由に記入して、〒102-7896 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ ハイパープレイステーション編集部『パワプロ友の会』係まで。たくさんの応募待ってます。

GENKIインタビュー『玉繭』の核心に迫る!!

玉繭物語

『玉繭物語』に隠された秘密を徹底的に解明！

近藤勝也氏の起用により期待度も高い『玉繭物語』。そのコンセプトワーク全般について、プロデューサー&ディレクターに直撃インタビューを決行！

●RPG
●元気　●'98年発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

『玉繭』の原点になったもの

――今回、GENKI初のRPGになるわけですが、企画スタート時はどのような感じだったんですか？

田村「企画が始まったのは'96年の10月ごろです。当初はRPGをつくる気はさらさらなくて"育てる、集める"というキーワードで何かつくろうとしてたんです。そして、繭玉で魔物を捕まえることはすぐ決まったんですが、社長の浜垣がシナリオを書いたところ、いつの間にかどう見てもRPGに(笑)」

――このゲームでは魔物合成というシステムと、繭というちょっと変わったアイテムが登場しますが、このアイデアはどこから出てきたんですか？

田村「実は魔物合成は最初の予定では存在しなかったんです(笑)。いつからという明確なものはないのですが、つくっていくに従って、ポリゴンを合成していくと意外性のある魔物が生まれる、という面白さに行き着いて。繭については、原案を出したのは浜垣ですが、僕たちも、日本人がつくる以上、東洋的なものを表現したいという考えが共通してあったんです。その点、繭を使った製糸業は古来からの日本文化で、なおかつ文献を調べると興味をそそられる部分があった。そこで僕が共鳴したところ、浜垣のあとを受け継いでシナリオを書くハメに（笑）」

◀繭使いのレバントが繭で魔物を封印するシーン。本作のアイデアの根本は、封印で捕獲した魔物を育てるという点にある。

――シナリオを書くうえで影響を受けたものは何かあるのでしょうか？

田村「繭使いについての資料を集めていた時期に、『もののけ姫』を見たんです。僕はあの映画を見て、これに僕なりの答えを出そうと思った。だからシナリオ展開の部分ではとても影響を受けています」

今回は光の演出にこだわっています

PRODUCER
清水謙二氏

PROFILE：取締役　技術開発部　次長
1966年生まれ。『首都高バトル』『キリーク・ザ・ブラッド』など、数々の人気作品に携わった経歴を持つ、クールな本作プロデューサー兼プログラマー。趣味は釣りと大相撲観戦。

――やはりテーマは自然との共生ですか？

田村「人間と自然との共生という点では似たところがあります。あとは、正義の味方が出てきたからどうなるものでもないという運命的な部分。それから、今回は聖書からの引用もあるんです」

――人とのかかわりかたや運命がテーマになると？

田村「そうです。だから、聖書の引用もシナリオの背景に多数ありますが、実はコアにあるのは仏教的なもの。"輪廻"がキーワードになっているんです」

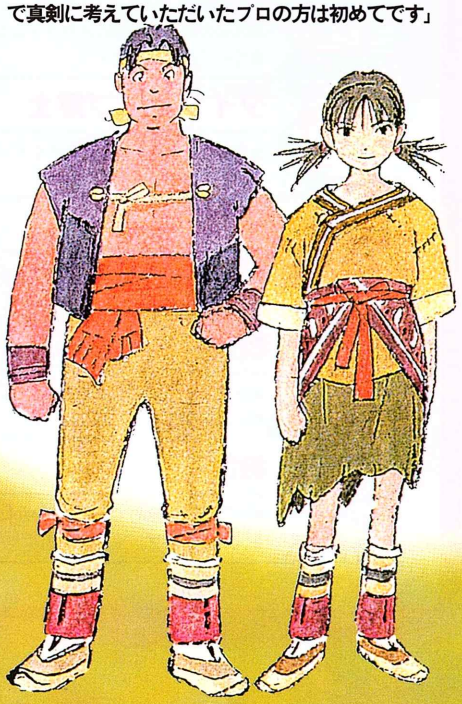
近藤勝也氏との出会い

――次に絵の部分についてお聞きしたいのですが、近藤勝也氏の起用はどのような経緯で？

田村「当初、キャラクターは内部でデザインしていたんですが、もっとパンチの効いた人を、という話になって。そのときに内部で作業していた者が"僕でダメなら近藤さんならどうだ"と提案したんです。それはさすがに厳しいだろうと思っていたんですが、コンタクトをとったところ、快く承諾してもらえて。じゃあ、気が変わらないうちに早く！　と（笑）」

――近藤氏のテイストをゲームの中で上手に表現するのは大変だったんじゃないですか？

田村「彼のタッチは独特の柔らかい線があるのでポリゴンでの表現が難しい。しかし彼に描いていただく以上、そのタッチを殺すわけにはいかない。もうマンツーマンでしたね。どちらかというと機械が苦手な人なので、ポリゴンのことから、ひとつひとつ説明していきました。今回、魔物を合成させる都合上、魔物のデザインにも制約が多い。腕は何本まで、角は何本まで、牙は何本まで、目は何個まで（笑）。それらの制約をすべてレクチャーしたうえでデザインしていただきましたが、素晴らしいバリエーションが展開されています。できる範囲の表現の中で、自分のタッチをいかにいかすかということをここまで真剣に考えていただいたプロの方は初めてです」



©1998 GENKI　イラスト／近藤勝也

DIRECTOR

PROFILE：デザイン開発部　部長
1965年生まれ。スーファミ時代から活躍する気鋭のクリエイターで、関連作品多数。本作ではシナリオライター兼ディレクターを務めるが、本業はデザイナーだとか。趣味は「楽しい人生」。

田村 学 氏

大人は毅然たる態度でものをつくるべき

――実際にできたポリゴンキャラクターに対して、近藤氏の反応はどうでしたか？
田村「"スゴイスゴイ、本当にゲームになって出るんだねえ"って（笑）。まるで子供のように喜んでいただきました。とはいえ厳しい面を持っているかたなので、さらに改善していこうという気持ちはあります。キャラクターデザイナーという商売柄、とにかくキャラクターを大事にされるかたですから。実は背景も彼にイメージボードを描いていただいて、うちの美術スタッフがCG化してレンダリングしたものを、色味から造形まですべて見ていただいています。しかもCGはあくまでも"画材"なので、レンダリングするだけでは絶対にすませていません」
清水「今回は光の演出にもこだわっているんです。プログラム的に工夫していますが、今はまだまだ」
――近藤氏を起用されるにあたって、シナリオ面でも気をつかわれた面ははありますか？
田村「ムダなキャラクターをいっさい排しています。人ひとりの性格づけ、家庭環境、職業、プレイヤーキャラクターとの関係などをすべて確立して意味を持たせている。年齢差から考え方の違いまでをひとりひとり、彼と相談しながら決めているんです」

演出面に見られるこだわり

――アニメムービーは入るんでしょうか？
田村「ゲーム画面とのクオリティの差が感情移入の面を損なう恐れがあるので、今回はすべてポリゴンで表現することを考えています。実はそこが厄介で、本当ならやりたくない（笑）」
清水「自ら首絞めてます（笑）」
――ちょっと細かいことになりますが、モーションや、音声などはどのようになるのでしょうか？
田村「RPGは戦闘が多くなりがちなので、戦闘モーションが遅くならないよう配慮しています。音声については検討中。文字で情報を与えると膨大な量になるシーンがあるので、音声で紹介したほうがいい局面も多々ある。でも、プレイヤーの感情移入という遊びをとりあげることは極力避けたい」

――音楽担当は松前公高氏ですが、どのような経緯で依頼されたんですか？　『玉繭物語』は今までの彼の作風とはちょっとイメージが違う雰囲気ですが。
田村「もともと、彼の得意ジャンルではないようですが、彼はアンビエントなものもうまくて、以前、民族調の曲をオーダーしたときにいい曲が多かった。しかも、今回は彼自身もちょうど東南アジアに興味が沸いていたということもあって、お願いしました」
――全く新しいジャンルということもあって、制作上苦労されているところがあるんじゃないですか？
清水「全部です（笑）。過去のノウハウを捨てて、ゼロから構築するわけですから。今まではどちらかというと"技術"主導型の作品づくりでしたが、今回は"面白さ"が先に来て、それをいかに3D技術で表現するか、という点を重視しています。つまり、従来とは発想の逆転があるという面で難しさがある。あとは膨大なデータをいかに一枚に納めるか（笑）」
田村「仕事量では苦労しています。デザインで言えば、背景チームが4名、ポリゴン造形部隊が1名（笑）、モーション部隊4名、ポリゴンテクスチャー1名、2Dの表示系関係1名。これだけの人数ですべてをこなしているわけですから（笑）」

◀レバントとマーブの間の微妙な心理描写など、ドラマは大人でも楽しめるクオリティの高さになりそう。ひとつひとつのセリフにも重みが感じられる。

『玉繭物語』に込めたメッセージ

――『玉繭』をつくるうえで特に心がけた点などは？
田村「ゲームは遊びであって、お使いでも作業でもない。だから展開は一方通行でなく、フラグ立てを単純にしてあります。むしろフラグに関係ないセリフを重点的に用意している。興味のある人だけが人と接して、いろんな考え方があることをわかってくれればいい。だからサブキャラクターにはけっこう難しいことをしゃべらせているんです。漢字も多いし（笑）。当初、対象年齢は大学生程度と考えていたくらいですから。でも本音は子供にこそやってほしい。難しければ難しいなりに、お父さんに聞いてでも知りたくなってほしい。最近のものづくりは子供に擦り寄る形が多いけど、それは正しくないと思うんです。大人は毅然とした大人の態度でものをつくるべきであって、子供はそれを受け取って、悩めと」
――最後に読者へのメッセージ、意気込みを。
田村「いろんな主観を持ったキャラクターに接して、彼らなりの正義感を理解してもらえたら嬉しいですね。それから、ホームページはクリエイターと直接コミュニケーションできる数少ない場所なので、どんどん利用してください」
清水「『玉繭物語』は当社でいちばんの自信作です。ぜひ買って遊んでください」

『玉繭物語』のココに注目!!

『玉繭物語』が映像表現、物語、そしてゲームシステムとあらゆる面にこだわっている作品であることがインタビューから読みとっていただけただろうか。ここでは、それらの魅力のうちいくつかの点を抽出し、画面素材を交えて紹介していく。そして各自、いまだ見ぬ『玉繭』の世界に期待を膨らませてほしい。

POINT1 光と陰の表現

◀闇を駆け抜けるレバント。それぞれのアングルで光源処理が施され、キャラクターに微妙な陰影をつけている。その表現は非常に繊細だ。

POINT2 魔物の合成

◀ポリゴンの組み合わせにより無限とも言えるバリエーションの魔物が生み出される。この開発にはかなりの期間をさいているとのこと。

POINT3 人々のセリフ

◀村人ひとりひとりに綿密な性格設定をされていることが、人間味あふれるセリフからうかがえる。女性のセリフにも注目しよう。

爆走 デコトラ伝説

ART TRUCK BATTLE

男一匹夢街道

基本操作からストーリーモード攻略まで トラッカー魂を伝授する!!

理屈じゃない男気をも再現した前代未聞のトラックレースの本作。今月はデコトラの正しい転がし方から、「全国制覇」「男の華道」の各モード攻略法など、伝説の築き上げ方を伝授しよう!!

●アートトラック3 Dレース　●ヒューマン
●発売中　●価格¥5,800
●メモリーカード容量③　●デュアルショック対応

根性だけじゃデコトラは転がせねーぜ!!

4つのプレイモードで男を研くんじゃい

それは男の証なのか？　目映い電飾、かぶいた塗装、天上天下唯我独尊、己の信じる道をひた走るトラック野郎。この愛すべき男たちの生き様を余すことなく再現した世界で唯一のゲーム、それがこの『爆走　デコトラ伝説』なのだ！　本作にはこのトラッカー魂を堪能するために4つのプレイモードが用意されている。日本一のトラック野郎をめざす「全国制覇」モードに、極限の速さを求める男たちの「頂上戦争」モード、そして〝最強・最速の男〟や〝伝説のトラッカー〟たちの物語が楽しめる「男の華道」モード、さらに自分のトラックに思考などのロジックを与えてバトルを観戦する「頭脳対決」モードだ。今月は、デコトラをより効率よく転がすための基礎知識から、「全国制覇」モードに登場する全対戦相手のデータ、さらに「男の華道」モードのメインストーリー及びシナリオ攻略チャートまでをも紹介してしまおう。ボディペイントわびさびを競い合う「オリジナルペイントコンテスト」の参加者も募集！　詳細はP124だ！

二種類の操作モード

では早速、デコトラ操作指南とまいりましょう。通常のレースゲームだとシフトチェンジの自動／手動が選べるワケだが、デコトラにはそんなもの必要ない。そのかわりといっちゃなんだが、車線変更が一発で行なえる「シンプル操作」というのが用意されている。デビューしたてのトラッカーにおすすめだ。関口親分のショップで「ステアリング」を選ぶと、操作の仕様を変更できますぜ！

▶紫のステアリングをつけると、一旦、ウィンカーを出してから車線単位で移動する「シンプル操作」に。

◀細かな操作ができる「カスタム操作」なら、微妙な車間もすり抜けられる。上級者には欠かせないテク。

ブロックを極めて熾烈なバトルを巧みに制す!!

ブロック&スリップストリーム

そもそもトラックは、F－1マシンのように速く走らせるための車ではない。特に空力には大きな問題がある。巨大なボディはそのまま空気の抵抗を受けてしまうのだ。そこで有効なのが、スリップストリーム。相手の車の真後ろにつければ、80%ほどの出力で走行が可能だ。また、一度前に出たら、巨体をいかして、相手の進路をふさぐブロックも有効。合わせ技でどうぞ。

◀ブロックすると、常に相手は自分のスリップに入る。油断すると抜かれるのだ。

▲これまたブロックの弊害について。直接車体をぶつけるもんですから、積み荷へのダメージは必至。破損しやすい積み荷のときは控えること。

◀ライバルの真後ろにつくとメーター右下の「S」が点灯。スリップストリームに入ったことを告げる。

相手の〝性格〟を読んだ頭脳プレイ

本作に登場するトラックは、エンジンの動力特性、車体の大きさ、運転手の性格を総合し、走行性能が決定されている。エンジンは高・中・低の3段階のうち、どの速度域を得意とするかに分かれ、車体はそのままボディの大きさとして画面に表示される。当然、こうした性能差によって走り方も変わる。低速重視で大きなボディを持つなら相手の前に出て、終始ブロッキングに励む戦法をとり、高速重視タイプなら、ひたすら巡航速度の維持に務めるべきだ。また、「頭脳対決」モードにもあるように、運転手の性格ロジックも組み込まれている。自車の性能と相手の性格を把握し、常にレースの主導権を抑えておこう。

▶ブロックをねらってくる相手は、スリップに入り、一気に抜き去ってしまうことだ。

▶CPUキャラにはベース配分という概念もある。序盤で離されてもあきらめるな！

©HUMAN 1998

全国制覇モードで日本一をめざす!!

全国の名だたるトラッカーと勝負し、日本一をめざす「全国制覇」モード。
このモードをクリアしていないと「男の華道」のシナリオ3に入れないので注意。

並みいるライバルを倒し伝説のトラッカーになれ!

このモードでは、自分のトラックを改造しつつ、全国にいるトラッカーたちと戦い、注目度や伝説度を上げ、全国制覇をめざす。まず最初に重視速度域の違う5つタイプからマイトラックを選ぶ。これは一生モノになるので慎重に選ぼう。車が決まったらいよいよ街道デビュー。が、みんなベーベーには冷たい。ライバルたちにはレベルがあるので、初めはランクの低いヤツを相手にしていくことになる。勝つことで「伝説度」が上昇。まわりから一目置かれることになる。資金が貯まってきたら、関口親分のもとへ参じ、マイトラックを改造。注目度を上げよう。通常、デコレーションでは動力性能は上がらないが、何回か通っていると、親分がチューンナップしてくれることがある。マメに顔を出しておこう。

◀デコレーションのドレスアップはこのモードでしかできない。改造して注目度をあげろ！

積み荷によって"走り"が変わる!!

トラックであるがゆえ、目的地へは積み荷を背負って行かねばならない。本作では16品目の積み荷が用意されている。積み荷には重さだけでなく、耐久度、時間制限が設けられており、荷の種類により、少なからず走りを変える必要がある。

▶積み荷の品目はランダムで決定されるので、不利な荷物と思ったらリセットするのもよい。

品目	耐久	時間	重量
木材	8	なし	LL
書物	5	なし	M
鉄板	10	なし	LL
廃材	10	なし	M
大理石	10	なし	LL
家具	8	なし	S
お花	8	−3	S
さつまいも	5	なし	M
貝	5	−5	M
魚	5	−5	M
トマト	5	−5	M
カニ	5	−5	M
とうもろこし	5	−3	M
ビールビン	4	なし	L
氷の彫刻	3	−10	L
ワクチン	3	−10	S

中国

宏次郎
LV：2
トラック：美青年
性格：乱暴者

旭
LV：162
トラック：夜叉丸
性格：クリーン
ファイトマン

力也
LV：28
トラック：鬼神山
性格
：ブロック野郎

関越

佳子
LV：48
トラック：夢見嬢
性格：そこそこ

石井
LV：7
トラック
：石井建設
性格：ちょこまか

大倉
LV：164
トラック：雷神丸
性格
：テクニシャン

道央

文次郎
LV：275
トラック：一番星
性格：カッ飛び

東北

静香
LV：102
トラック：月の娘
性格：カッ飛び

健
LV：200
トラック：美奈丸
性格：クリーン
ファイトマン

上野
LV：19
トラック：飛翔丸
性格：そこそこ

九州

田中
LV：2
トラック
：田中工業
性格：乱暴者

丈
LV：14
トラック：弁慶号
性格：カッ飛び

新太郎
LV：58
トラック
：歌舞伎丸
性格：そこそこ

名神

辰夫
LV：255
トラック：芳尚丸
性格：カッ飛び

鈴木
LV：85
トラック：華美姫
性格
：ブロック野郎

岩下
LV：149
トラック：花吹雪
性格：カッ飛び

中央

松方
LV：199
トラック：猛虎丸
性格
：ブロック野郎

山城
LV：130
トラック：荒武者
性格：カッ飛び

茂
LV：75
トラック：疾風丸
性格：クリーン
ファイトマン

東名

渡
LV：0
トラック：東海號
性格：ちょこまか

萩原
LV：46
トラック：駿河丸
性格：ちょこまか

小林
LV：131
トラック：石松丸
性格：そこそこ

恋と喧嘩に生きる！　これが「男の華道」だ!!

「全国制覇」モードで登場する最強最速の男・大倉や、伝説のトラッカー・文次郎のエピソード、さらに日本一になったプレイヤーのその後が楽しめる物語を紹介！

シナリオ1　「北国夢追街道」編

伝説のトラッカー文次郎の淡い恋の物語

いつものように相棒の欽太と昼食を食べにサービスエリアにやってきた文次郎。好物のレバニラ炒めを食べようとするが、タッチの差で女性に席を取られてしまう。気の短い文次郎は彼女に詰め寄るが、怒るどころかあまりの美しさにひと目惚れ。彼女の名は野波亜希。北海道は旭川の兄に会いにいくのだという。つかの間のスイートタイムに舞い上がる文次郎。「欽さん、俺は決めた、亜希さんにプロポーズする！」と、亜希を追って旭川に行くと言い出した。ところが、旭川で見たものは亜希の涙。連れの野郎はいったいなんだ？　考えるよりも拳が動く。「よくも亜希さんをッ!!」ストレート一閃。野郎をブチのめす。止めに入る亜希。「やめて、この人は私の兄なのっ！」果たして文次郎の恋の行方やいかに。

▲初めて会ったその日から恋の花咲くこともある。文次郎フォール・イン・ラブ。

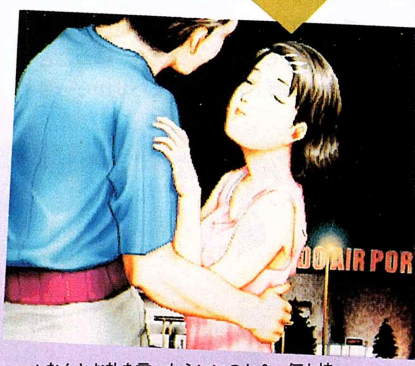
◀とりあえず亜希のあとを追って旭川へ。目的はもちろん、プロポーズに決まってらい！

▶運命の赤い糸はふたりを引き合わせた？　なんだ？　亜希さんが泣かされてるぞ！

◀東京で女優を目指していた彼女。父親の訃しが出たのだが、東京行き最終便に間に合わない。

▶男は亜希さんのお兄さん。道央道でバッタリ出会う文次郎。因縁の対決開始。どうやらお兄さんに嫌われてしまったよう。

▲とりあえず手が先に動く文次郎。亜希さんを泣かすやつはこの俺が断じて許さん！



▲なんとお礼を言ったらいいのか？　何も持っていない亜希がして上げられることは……♡

◀あきらめるのはまだ早い。この文次郎がお届けします。たとえバトカーを振り切っても。

▶検問を強引に突破。間一髪、東京行きの便に間に合った。これで亜希さんの夢がかなう。

シナリオ2　「燃えよ炎の舞」編

おらおらおらぁ 正義の鉄拳を受けてみろ！

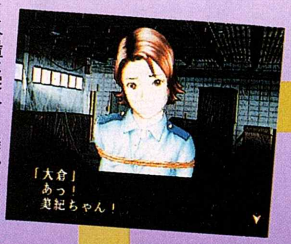
キョババババ!!　黒い車が乱暴に駆け抜ける。「また逃がしてしまったわ」追跡中の車を取り逃がし悔しがる婦警・桜井美紀。ふと、路肩に目をやるとひときわ派手なトラックが1台。ほかでもない、彼こそが最強最速を誇るトラッカー大倉であった。大倉は桜井の申し出を快諾し、犯人追跡に協力。激闘の末、チンピラをお縄につけた。翌日、パーキングで休憩をとっていると、いかつい男が寄ってきた。「ウチの若いモンが世話になったなぁ」と、どうやら先日の報復らしい。そんなチンケな輩、端から大倉の敵ではない。鉄拳制裁を加えると、チンピラは気になることを言い出した。「今ごろあの婦警は……」なんと第3埠頭の倉庫に監禁されているという。急げ！　悪者の車を蹴散らし、彼女のもとへ!!

▶追跡中のチンピラを取り逃がす美紀。パトカーはオシャカ。大倉に追跡の協力を求める。

◀ターゲットはいかにもな黒い高級車。ガンガンぶつけて取り押さえるのだ！

▶足止めに成功。と思ったらいきなり殴りかかってきた。この俺様に喧嘩とは片腹痛い。

◀後日、兄貴分らしき男が報復にきた。俺様に挑戦するなんざ、100万年早いんだよ！



▶倉庫に突入！　美紀を救い出す。あれほど無理はするなと言ったのに！　あんたむちゃだよ。

◀行く手を阻む悪者カーの群！　おまえらの相手はしてられねえ！　前に出て、みんなまとめてブロックしてやる！

▲ナント！　美紀が拉致された!!　港の第3埠頭の倉庫に監禁されているらしい。急げ!!

▶まだ事件は解決しちゃいない。親玉が、逃走中らしい。俺に任せろ！　ぶっ潰してやる！

◀ボロボロじゃねえか！　ほら、このジャンパー着ろよ。どした？　涙なんか流して。

▲おいおい、どうしたんだ急に？　俺様の胸で良ければ、いつでも空けておくぜ!!

PlayStation

新感覚のレースゲームが
プレイステーションに登場!?
恋と喧嘩と演歌の世界で、
日本一の男を目指せ!!

男の街道 全快爆走

芸術丸

新開発「車線変更システム」で、
誰でもらくちん簡単操作じゃ!

大充実のエディットモード&ペイントツールで、
最強・極上のトラックを作るんじゃぁ!

恋と喧嘩と演歌の世界は、
泣き笑い人生劇場じゃ!

シナリオ3　「日本縦断物語」編

あの娘との約束を果たし日本一のトラッカーに!!

伝説のトラッカー文次郎を倒し、ついに「全国制覇」を成し遂げた俺。それにはわけがある。幼なじみの北原雪江との約束で、日本一のトラッカーになった暁には、晴れて夫婦になるのだ。しかしすでに1年の時が過ぎている。雪江は果たして俺を待ってくれたのだろうか？　不安を胸に、一路北をめざすことに。道すがら、知り合いの運送会社から助っ人を頼まれる。ところが道中で知り合う魅力的な女性たちに図らずもときめきを覚える俺。どーにも運命の出会いを感ぜずにはいられない。いや、いかん、俺には雪江が……。でも、運送会社の藤沢嬢も好意的だし、俺ってひょっとしてモテるのか？　めくるめく恋の予感。いったい……？

◀ついに念願の日本一に！雪江はあの約束を覚えていてくれるのだろうか？

青森

◀ストーリー中最大の難所。緊急運送。制限時間内に荷を届けろ！

北海道

▲北海道での最後の選択。君はどの娘のもとへ駆けつけるのか？

九州

▶選んだ目的地で、出会う女性が違ってくる。詳しくは下のチャートを。

東京

▶選んだセリフで、彼女たちの好感度が増減。慎重に応えよう！

大阪

◀「大阪」を選ぶと、いつも電話に出る藤沢久美に会うことができる。

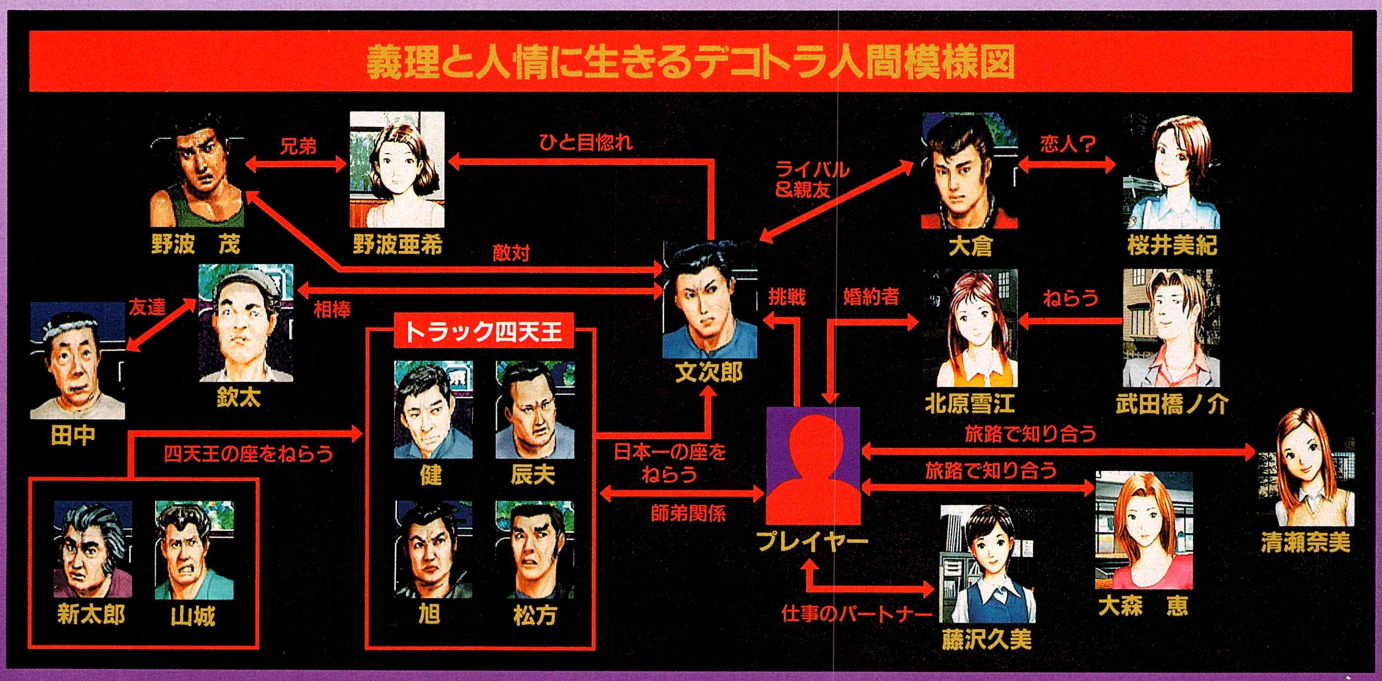
名古屋

◀同じ女性と出会い続けることが、ふたりの仲を進展させるコツ。

恋はこれでOK!!

九州	大阪	名古屋	東京	青森	北海道	終幕
「いも」を選択 奈美が登場	「貝」を選択 奈美が登場	「魚」を選択 奈美が登場	「トマト」を選択 奈美が登場	「ワクチン」を選択 奈美が登場	「カニ」を選択 奈美のもとへ	奈美と恵は北海道までに5回会っていないと告白できない。しかも、途中のセリフで好感度上げておく必要がある。久美は大阪と東京で会っていればOK。それ以外はすべて雪江のもとへ行く。
「木材」を選択 恵が登場	「鉄板」を選択 恵が登場	「廃材」を選択 恵が登場	「大理石」を選択 恵が登場	「氷の彫刻」を選択 恵が登場	「木材」を選択 恵のもとへ	
	「書物」を選択 久美が登場		「家具」を選択 久美が登場		「お花」を選択 雪江のもとへ	

義理と人情に生きるデコトラ人間模様図



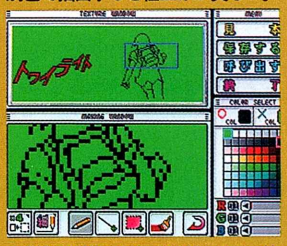
オリジナルペイントで注目度激増!!

個性の塊アートトラック オリジナルデザインに挑戦

これまでなかなか紹介する機会がなかった「ペイントツール」について説明しよう！　『デコトラ伝説』ではトラックのボディを彩るペイントデザインを、ナント自分で描けてしまえる機能が搭載されているのだ！　もとのデータもイカスが、「俺のイメージはこんなもんじゃない!!」と、もっと自己主張したいプレイヤーは、独自のテクスチャーを自作するといい。アートトラックは個性の塊のようなものだから、想像力を存分に発揮して、世界に1台の粋なトラックをつくってほしい。

1　下絵を描く

まず最初にすべきことは、下絵を描くこと。いわゆる線画。線の太さは3段階から選べるので好みの太さに調整する。一度ラフ描きをしたものを拡大して、残して使うラインを別色で抽出すると仕上げが美しい。



▲直線で下絵のイメージを描いたら、拡大して絵の輪郭を整えて行く。

2　色を塗る

線画の下絵が完成したら、次は色を指定していく。「塗りつぶし」のアイコンを使うと、線で囲まれた部分を一気に着色することが可能だ。このとき、下絵の線の色と違う色を使えば、失敗したときの修正が楽。

▲下絵のドットで囲まれた部分を任意の色で塗りつぶしていく。

3　細部の修正

最後にウィンドウを拡大して細部の修正を行なう。斜線のジャギーは段差のすき間を細ペンで埋め、さらにドットの両脇に中間色のドットを置くことで、より滑らかなラインに修正することができる。

▲拡大して細部を修正。中間色の配置ひとつでイメージが大きく変わる。

絵が描けない人のためのワンポイントアドバイス①

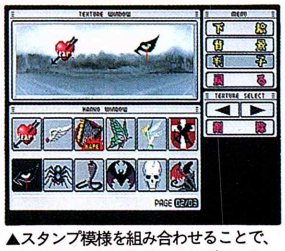
見本を利用！

▲下絵と背景の2種類のデータが用意されている。サンプルの加工も可能だ。

ドット絵の世界はズバリ忍耐の世界。緻密な作業を繰り返すほど、その完成度は高まっていく。しかし、そんなチマチマとした作業はイヤ！という方のために、デフォルトでサンプルのテクスチャーも用意されている。下絵と背景を組み合わせるだけでも、ちょっとしたオリジナリティを演出できるのが嬉しい。データを見ていて、ここの色を変えたいとか思えば、もう立派なクリエイター。いろいろ試してみよう。

絵が描けない人のためのワンポイントアドバイス②

スタンプを活用！



▲スタンプ模様を組み合わせることで、万華鏡のような幾何学的なデザインも。

下絵と背景のほかに、「判子」データもサンプルデータとして用意されている。ハートマーク、水玉などの簡単なものから、骸骨やリトルグレイ風のサイケなデザインまで、3系統36種の模様がそろっている。ステッカー気分でペタペタ貼っているだけでもかなり雰囲気が出てくる。また、同じ模様をスライドさせることで、ちょっと違ったイメージのデザインもできる。アイデアと工夫で、いろんな模様が楽しめるのだ。

『デコトラ伝説』オリジナルペイント大募集!!

オリジナルペイントのコンテストを開催!!

自分だけのアートトラックがデザインできちゃう「ペイントツール」を使ったヒューマン主催による「ゲーム専門誌連合オリジナルペイントコンテスト」の開催が決定した!!　しかもこの大会、入賞者には賞金が進呈される。最優秀作品には、ナント！　金拾萬円が進呈されるのだ！　そこでハイパーでも、この大会に連動し、広く読者から作品を募集する。ただし、誌面での募集はあくまでも予選に過ぎない。ハイパーに届いた応募作品から5作(この時点で賞品に1／60スケール・ミニデコトラプラモデルを進呈)、コレはイカスとわれらをうならせたものを本大会に推薦、他誌の代表とシノギを削りあうというわけだ。それでは素晴らしい作品をお待ちしています。

賞金

最優秀作品　¥100,000(1名)
＋「1／32スケール・光るデコトラ」プラモデル

優秀作品　¥50,000（2名）＋「1/32スケール・大型デコトラ」プラモデル

佳　作　¥5,000（10名）＋「1/32スケール・中型デコトラ」プラモデル

応　募　方　法

本ソフト『デコトラ伝説』の「環境設定」モードの「オリジナルペイントを作成する」の項目で作成したオリジナルデザインを募集します。原則として既存のキャラクターを使ったデザインでの応募は不可とさせていただきます。作品には必ずタイトルをつけてください。作品の形式はVHSのビデオテープか、プレイステーションのメモリーカードデータどちらでもけっこうです。作品を録画したVTRテープまたは、作品を保存したメモリーカードに、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、作品のタイトルを明記のうえ、下記の宛先までお送りください。受賞作品に選ばれた場合は、そのデータが必要となりますので、データは大切に保存しておいてください。応募に使用したVTRテープの返却は行ないませんが、メモリーカードは返却いたします。メモリーカードで応募される場合は、ご自身の住所、氏名などを記入し、90円切手を貼付した返却用の封筒を同封してください。締切は8月末日消印有効です。(協力：(株)青島文化教材社)

宛先：〒102-8679　東京都千代田区五番町6－2
株式会社ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション編集部
『デコトラ』オリジナルペイントコンテスト係まで

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

男の華道突っ走れ！

爆走 ART TRUCK BATTLE デコトラ伝説

男一匹夢街道

本格アートトラック3Dレースゲーム

好評発売中 ¥5,800(税別)

●プレイ人数：1～2人 ●デュアルショック対応
●メモリーカード使用量：3ブロック

アナログコントローラ(SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
◎ヒューマンテレフォン通信 0422(70)7796 ◎ホームページアドレス http//www.human.co.jp
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの商標です。
©HUMAN 1998 SLPS−01441 T49-59143-90030-1

ハマるな、危険！　中毒パズル、ついに発売!!

XI「sái」

（サイ）

だれも知らない『XI』のひみつが明かされる！

ついに発売されてしまいました。みなさん、欠席届、休職届はちゃんと出しましたか？　睡眠はたっぷりとっておきましたか？　人生のすべてを棒に振る覚悟はできてますね？　準備ができた人から、ショップへGO!!

- ●アクションパズル
- ●SCE　●発売中
- ●定価¥4,800　●メモリーカード容量①

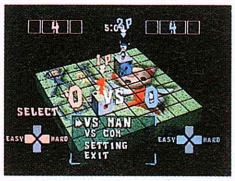
『XI』のひみつが判明 注目の新システムも公開！

発売から10日あまりがたち、身をもって『XI』の中毒性を味わっているユーザーも多いのでは？　みなさん、くれぐれも体を壊さない程度にしておきましょうね。

さて今回は、隠し要素、おまけの小ネタを一挙に5つも公開！　なかでも注目は「XIバリューシステム」。プレイヤーの腕前を評価してくれるシステムだけど、こんなモノを明かされたら最高ランクを目指さないわけにいかない。そして、また寝不足の日々……。

ひみつ－1 「XIギャラリー」の謎

ゲーム中、ある条件を満たすことで「絵」をゲットできることに気づいただろうか？　「XIギャラリー」は、その絵を展示するところ。手にした絵は、フィールドの壁紙として使うことができる。ここではその入手方法を紹介！



◀いつも同じ絵ばっかりじゃ飽きるでしょ。そんなときはギャラリーのグラフィックをロードして、壁紙にしてみよう。好成績を出せるかも!?

額縁No.	獲得条件
1～10	パズルモードで10問クリアするごとに獲得。計10枚用意されている
11	TRIALモード、ENDLESSのスコアのランキングを塗り替えることで獲得
12	TRIALモード、ENDLESSのレベルのランキングを塗り替えることで獲得
13	TRIALモード、TIME LIMITEDのスコアのランキングを塗り替えることで獲得
14	TRIALモード、TIME LIMITEDのMAXチェイン数のランキングを塗り替えることで獲得
15	TRIALモード、TIME LIMITEDのMAXチェインスコアのランキングを塗り替えることで獲得

ひみつ－2 「XIバリューシステム」とは!?

ひとりで黙々とプレイしていると、自分のレベルがどんなモンだか知りたくなる。ほかの人と比べて、自分がどの程度の腕前なのか。自分ではうまいと思っていても、実は井の中の蛙なのではないか!?

そんなときに参考にしたいのが、「XIバリューシステム」。プレイヤーの腕前によって、称号のようなものをつけてもらえるのだ。TRIALモードのENDLESSプレイ時のみしか表示されないが、自分のレベルを知るには、これで十分。スコア、MAXチェイン数、MAXチェインスコアを5段階で採点してくれるのだ。夢のオールXを達成するまで、サイコロを転がし続けよう！

◀ランクXの条件はまだ不明。相当なレベルの高さだってコトはわかるけどね。

▲Cにも満たない場合はランクD。ランキング画面にも表示されてちょっと恥ずかしい。

■評価基準はこんな感じ

	スコア	MAXチェイン数	MAXチェインスコア
X	???	???	???
A	50,000～	30～	500～
B	10,000～	10～	250～
C	1,000～	5～	100～

ひみつ－3 対戦モードのダイスが変えられる！

BATTLE、WARSの2モードのひみつが判明。セッティング画面でDICEを選び、セレクトボタンを押すとランダムにダイスの種類が変化するのだ。石のダイスに踏みつぶされると即死、氷のダイスは押すと何かにぶつかるまでノンストップ！

▶石のダイスでキャラを踏むと死んでしまう。その時点で勝負がつくので注意！

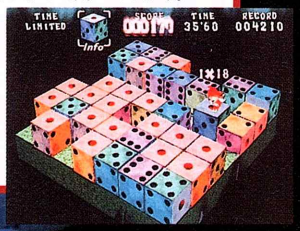
ひみつ－4 AQUIちゃんスピードアップ

初期段階では、AQUIちゃんのスピードは★0～2まで。でも、XIバリューのランクにより、さらにスピードアップさせることが可能！

▶オールB以上で3、オールA以上で4、オールXで5まで選べる。

ひみつ－5 AQUIちゃんの叫びを聞け!!

プレイヤーの行動によって可愛く反応するAQUIちゃん。彼のかけ声には、実はいろいろなパターンがある。耳をすませて聞いてみよう。



▶チェイン数や、ハッピーワンで消したダイス数でかけ声が変化。

緊急告知！　次号より『XI RANKING』ページ開始!!

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

「大人になる」ということは……

火星物語

今月は最新情報&広井王子氏のインタビューだっ!!

名前をもらいに、憧れの都会をめざし故郷をあとにした少年。しかし、つらい現実を目の当たりにする。今月は気になる第4話のストーリーと、魔法を紹介。さらに後半は広井王子氏に『火星』の魅力をお聴きした。

●ライブ感覚バラエティRPG
●アスキー　●10月22日発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

お待たせしました! これが『火星』の魔法です!!

"魔法"についての最新情報 そして"風"とは何か?

いよいよ完成度90%を迎えた『火星物語』。今月は"魔法"についての情報が届けられた。基本的に魔法は、各キャラクターの"特技"として存在するようだ。各魔法は攻撃系、回復系、補助系に分類され、さらに攻撃系は、火炎、凍気、電撃、闇力、光力、斬撃、打撃といった7種の属性に分けられる。また、これらの魔法とは別に"風"と呼ばれる召喚魔法も存在する。第2話で登場したテロリストは、この"風"に関する資料を探していたのだが……、どうやら"風"が物語のカギを握っていそうだ。後述の広井氏のコメントにもあるように、ここ火星では"なんでもアリ"が基本。魔法も使えれば、巨大ロボも登場、タイムスリップだってしてしまう。SFならぬ、バラエティ・フィクションとでもいうべきか。制作は大詰めを迎えたというが、まだまだナニが飛び出すかわからない。続報を期待すべし!

◀指先から放たれた炎が敵を焼き尽くす火炎系の魔法。

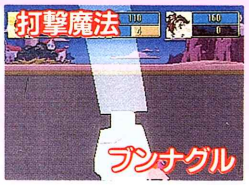
◀雷鳴と共に稲妻が敵の脳天を直撃する電撃系の魔法。

◀氷の結晶で敵にダメージを与える凍気系の魔法。

◀暗黒の雲が敵を包む闇力系の魔法。高等レベル。

◀光の矢が敵を追尾し攻撃を与える光力系の魔法。

◀円形の光の輪が敵を切り裂く斬撃系の魔法。



◀巨大な拳が出現、敵をぶん殴る打撃系の魔法。

◀味方ひとりの体力を少々回復する回復系の魔法。

◀敵1体を1ターンの間眠らせる補助系の魔法。

初公開!! これが"風"だ!!

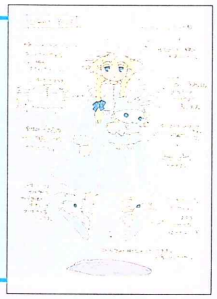
今月のとっておきの情報がコレ。"風"とは、『火星』の世界でいうところの精霊のようなもの。「召喚魔法」に当たる。それぞれ人型をしている。虹と同じ7色の風が存在するという。気になるのは、CVの顔ぶれ。広井〜横山ラインならではの超豪華ラインナップはほかでは考えられない。

藍色の風　CV:水谷優子

赤の風　CV:久川綾

黄色の風　CV:あかほりさとる

オレンジの風　CV:伊集院光


青の風　CV:宮村優子

緑の風　CV:三石琴乃

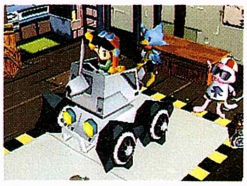
紫の風　CV:子安武人

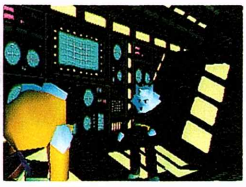
©1998 広井王子/アミューズ/文化放送 ©1998 ASCII/Japan Vistec

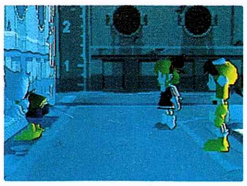
続きが気になるストーリー今月は第4話!!

前回までのあらすじ

12歳になると「命名の儀」により名前と職業が与えられるという。辺境の村アロマで生まれた少年Aと少年Bは、格好いい名前と職業を求め、火星一の大都市カンガリアンを目指す。道中、〝風使い〟に関する資料をねらった武装集団と遭遇、命を落としそうになるが、謎の光が少年Aを救う。なんとか、カンガリアンに到着したふたりは、そこでひとりの少女（少女Y）と出会う。一行は「命名の儀」を受けるまで、カンガリアン見学に出かける。だが、そこで見たものは、コンピュータに職業を決められ、自我を持たずに働く者たち。彼らが思い描いていた楽園とはあまりもにかけ離れた、冷たく厳しい現実だった。やがて、儀式を受ける少年B。しかし彼に与えられた職業は下水の清掃員。頭にチップを埋められ、黙々と働く彼の姿に、少年Aと少女Yは衝撃を受ける。





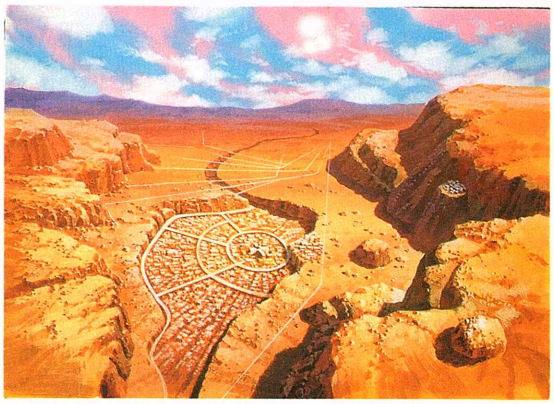


第4話　「王女クエス」

場面一転！ 中世のロマンシアへタイムスリップ!!

クエス、サスケと共に「名前のない街」をめざすことに

自我を消去するAチップを頭に刺され、変わり果てたアービン（少年B）を見てとり乱す少女Y。慰めようと彼女に近づいたとき、少女Yのブレスレッドが輝いた。少年Aがその光に触れた瞬間、その場から消え去ってしまった。ふと気がつくとそこは戦場。時代は中世、アロマ王国とアショカ法国の激戦が繰り広げられるオリンポス戦線にタイムスリップしてしまったようだ。そこで知り合ったのはアロマ王国の第1王女クエスと、その側近サスケであった。行きがかり上ふたりと共に、アショカ兵を追って、「名前のない街」を目指すことに。そこではアショカの奴隷国家的統治がなされていた。



▲「名前のない街」。もとは「ソドム」と呼ばれていた。アショカの統治のもと、住人はすべてナンバーで呼ばれ、管理されている。

▲タイプスリップした先は、なんと中世ロマンシアの戦場。そこでクエスとサスケに出会う。

▼一行は「名前のない街」をめざす。もちろん移動はすごろく形式のミニゲームとなっている。

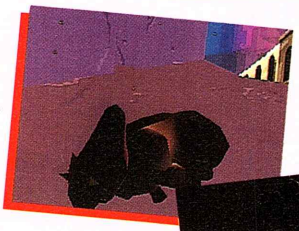
▲アショカ兵が残した謎の機械。ここで少年Aの特技炸裂。触ったとたん爆発してしまう。(笑)

▼「名前のない街」、そこではアショカ法国による情け容赦のない管理統制が行なわれていた。

アショカの神像を破壊し、ソドムの街を解放!!

総督府への潜入作戦を決行！しかし、議長の裏切りで失敗に

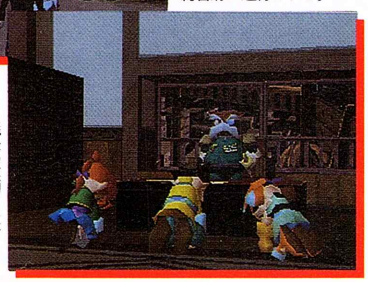
かつて「ソドム」と呼ばれていたこの街の住人は、アショカのゲヘナ総督によって体に刻印を押され、すべてナンバーで管理されいる。もし、本当の名前を口にすると、裁きの炎で焼かれてしまうという。この街のレジスタンスと接触をとっていたクエスは秘密のアジトでリーダーのミハエルと面会する。ミハエルはソドムの惨状をクエスに報告し、アショカへの反撃作戦を打ち明ける。どうやら総督府に封じられたアショカ神像を破壊すれば、刻印の呪いが解け、住人を解放することができるという。まず総督府への潜入作戦が説明された。ミハエルがアショカ本国からやってくる司祭になりすまし、館内に侵入するというものだ。クエス一行は本物の司祭を足止めすることに。早速、司祭の足止めに向かう3人。ところが司祭だと思っていたのはただの人形であった。作戦を見抜かれたことを知り、ミハエルのもとへ向かうが、ひと足遅く、ミハエルはゲヘナによって刻印を押され、拉致されてしまう。作戦の失敗はこの街の議長、デーモンの裏切りによるものだった。万事休す。ところがクエスが妙案を講じる。デーモン議長を説得し、力を借りようというものだった。



◀刻印を押された住人が、アショカに逆らうと裁きの炎によって、全身を包まれ焼死する。

▶秘密のアジトでレジスタンスのリーダー、ミハエルと会見。反撃作戦に参加する。

◀議長の裏切りで作戦は失敗。ミハエルはゲヘナに刻印を押され、総督府に連行される。



▶議長の裏切りは、街を思ってのことと見抜くクエス。懸命の説得により、秘密の通路を聞き出す。

次回予告

第5話「命名の儀」

ソドムを解放し、無事現代に戻った少年Aは、少女Yと共に下水道のアービンに会いに行く。ふたりの努力によって記憶をとり戻すアービン。同じくAチップ刺され銅像磨き士となっていたエミュが自我をとり戻したことをキッカケに、大きな陰謀へと巻き込まれていくことに。果たして3人の運命は？

◀ストーリーの間には、人形劇による幕間劇を上演。次回の予告編を楽しく紹介する。

▶銅像磨き士エミュの指示により、下水の水門を開ける。するとそこには牢獄が……。

3Dキャラなら映画でなく"人形劇"でいきたい

『火星物語』SPECIAL INTERVIEW

自身、初めての挑戦という3Dキャラを駆使した『火星物語』。そのコンセプトは"人形劇"であった。3Dグラフィック＝映画的作品という現在主流の方程式にあえて挑むその姿勢と、本作の持つ本当の意味をおうかがいしてみた。

(株)レッドカンパニー代表
広井王子氏

人生って小さなつまずきが重なって壮大な話になっていくんじゃない？

――もともとラジオドラマの『火星物語』を始めようとしたきっかけはどういうものなのでしょうか？

広井「2WAYで何かやりたかったんです。実際にリスナーさんからいただいたアイデアを反映してつくったドラマって、あまりないでしょう。ラジオのランニングコストで、それだけのものを仕掛けられる作家は呼べないからね。これは趣味じゃなきゃできない。で、僕自身好奇心で始めたら、エラい騒ぎになってもう3年半も続いている(笑)。初めは軽いノリだったんですけどね。今は自分のなかで作家生命賭けながらやっているという状態で（笑）」

――リスナーからの反応は？

広井「毎週300通以上のハガキが寄せられて。読んでるだけでふた晩かかる。でも、そのなかから5分間の番組で使えるのはだいたい3～5枚。2WAYといいながら、300通のハガキは使えない。そういうのはごめんなさいしながら、それでも、なるべく多くのアイデアを選びながら続けてきました」

――たとえ5枚でも、自分の意見が反映されるのがリスナーには魅力的。

広井「でもたった5枚でもそれを使うことへの理解なのかな。それに応えるためにも、新しい試みとして、来週のことは考えないで書いています。ちょっとしたアイデアから、簡単なストーリーまで、ハガキを読んでハッとさせられることもしばしば。自分でもすごい新鮮な気持ちで毎週書いていられる。リスナーさんに助けられながらやってますよ。そうそう、アイテムとかも面白いアイデアがいっぱいあったんで、そちらはゲームのほうに反映してます」

――ゲーム化のキッカケは？

広井「放送して1年後ぐらいからかな。そのときに、人形劇風というのと、ショートストーリーをたくさん入れたいと決めてました。その場しのぎなRPGというか"笑っちゃうよね"という作品にしようと(笑)。初めから壮大な話にはしない。人生って壮大な話が初めからあるんじゃなくって、小さなつまずきが重なって壮大な話になっていくんじゃないかと思うんです。いつもの道を歩いたら馬車が来て、なんとなく外国人がその馬車を襲ったりして、それが実は歴史的にすごい大事件だった、というのがあるでしょ？『火星』もそう。名前もよくわからないで始まって、後半は壮大な話なんですよ」

――第4話までですけどすでに壮大な匂いが……。

広井「そう、でも匂いしかないんです(笑)。あまり最初から壮大にしちゃうと、疲れちゃうってこともある。長丁場なんで、いろんなエピソードを1話1話に小分けして、大事な部分は匂わせながらね」

――1話1話が短編小説のように、テンポよく展開していきますよね。まるでラジオドラマみたいに。

広井「その辺のテンポや、ラジオドラマ独特のノリは大切にしてます。ノリと言えば、セリフのアドリブはとても意識しています。まあ、ゲームにはしっかりとした台本はあったんですけど、ラジオのときと同じように、なるべく声優さんにはアドリブを意識していただきました。もとの台本を声優さんたちやゲストの方々がどう崩していくか、っていう面白さを求めてみました。何気ない日常の会話でも、そのときのノリでやっていた部分もあります」

◀本作の舞台となる火星一の大陸「ロマンシア」。辺境の村を出発した主人公を中心に、壮大なストーリーが展開する。

▼絵が見えるという利点をいかしたゲームならではの演出が随所に盛り込まれている。

ラジオドラマ「火星物語」とは？

すでにご存知の方も多いと思うが、基礎知識として、原作の内容も押さえておきたい。ラジオでのタイトルは「火星物語～ロマンシア」。氏がパーソナリティを務めるラジオ番組「広井王子のマルチ天国」（文化放送系で毎週土曜の25：00～25：30）の番組内コーナーとして発足した。ドラマのコンセプトはリスナーとの双方向性。広くリスナーからアイデアを募集し、それを元ネタとして氏が毎週脚本を書きおこしている。自身「次週のことは全く考えない」というように、自由奔放な展開が評価され、すでに3年以上にも及ぶロングランを記録している。現在は第7部が無事終了。8部目のストーリーを鋭意制作中とのこと。

◀ライブ感覚を出すため、脚本はアドリブ重視の構成。何が飛び出すかわからない緊張感がスタッフを燃えさせる。

ハガキっていう"免罪符"が自由な発想を許してくれた

――メインのストーリーはどのような展開を？

広井「最初のメッセージで、"私たちの忘れてしまった記憶の物語"というナレーションが入ってます。もともと人類は地球にいたわけではないんじゃないかなってのが基本ですね。人類はいろんな星を渡り歩いているんじゃないかって考えると、ちょっと気が楽でしょ。地球もいつかはなくなる。そのときに人類はまた次の星へ渡っていくんだろう、ずっとそれを繰り返したんではないか、と。そういう、とんでもない大きな目で見ると、人の一生なんて自由に何やってもいいじゃんって思えるじゃない。そうなると、ラジオで何言ったっていい、ひとりで200役やろうが何しようが構わない。先週と話が違っていてもいいじゃん、いつか戻るもしれないんだから、といういい加減な話もできる。そのいい加減さが面白い。固定観念はいらない。壊したところからしか始まらない気がしてね。映画ではタランティーノ監督が文法を壊してくれているんだから、俺たちもいろんなもの壊し始めようぜっていうノリにリスナーさんもついてきてくれた。だから、突然話を壊しにくる、ハガキで(笑)。そういうのを読んでいるのがめちゃめちゃ面白い。こっちも免罪符がある。"ハガキです"って。ラジオの面白さって絵が見えてないことでしょ。だから、翌週に実は女でしたとかでも全くOK。で、千葉繁さんが、"え、俺、女だったんだ"とか。そういう面白さを大切にしたい」

――その辺はアドリブで。

広井「そうそうそう、アドリブ。女だけど、声帯は男ねとか勝手に言い始めて。でもそれもOK(笑)」

――ゲームではどうでしょう？

広井「今度は絵が見えちゃうんで、やっぱり固定される部分はありますよね。ラジオとはメディアが違うんで、同じようにいかない。でも、そのいい加減な部分はきちんと生きてますよ」

◀オープニングでは、広井氏自身がナレーションを担当する。原作のラジオのほうでは声優としても活躍しているのだ。

▼幕間劇は、まさに"人形劇"。次回の予告をアドリブタップリのフリートークで贈る。

『タイタニック』見たあとだって「チャップリン」は面白いよ

――見ていて人形劇みたいですよね。

広井「子供のころから『ひょっこりひょうたん島』が好きだったもんで。ポリゴンってどう考えてもあいうふうにしか見えないんです。どっちかというとリミッテッドアニメとか人形劇に近いですね。だからそういう発想でつくりました。単純な理由です」

――ポリゴンの作品にかかわるのは初めてですよね。

広井「人形劇と割り切ってしまえばすごく面白い。ポリゴンは、あとから演出できるので面白い。アニメだと最初に絵コンテをつくったら、リテイクってほとんど効かないんですよ。だから台本を直す。といっても結局はそのシーンのセリフを直すしかなくて、そのシーン丸ごと直そうと思ったら、えらい作業になっちゃうんです。で、そういう作業をあとから、まるで役者さんに演技指導を加える映画監督のように、右向いて、ハイここで転ぶ、みたいなのがやれるというのは非常に便利。これはデータの良さだね。ポリゴンという、ひとつの塊のデータを、自由にあとから演出でいじれるっていう。まあ、ある程度の制限はあるにしても、演出側からすると、それはかなり素敵なことだと思う」

――今まで3Dはお嫌いなのかと。

広井「いやいやいや、勘違いしてた。昔は、ついうっかり3Dのゲームも映画じゃないかと。将来ゲームは映画に対抗するものだと思っていた。だからそこをねらっていかなければならないものだと悩みもしました。だって顔の筋肉動かないじゃないですか。悲しむ表情とかが苦しみの表情に見えたりとか。僕が演出しようとすると、台本が浮いちゃうんですよ。だから3Dという手法は僕の中でまだ使えないなって。でもゲームは映画とは違うものだと自分でもわかった。映画をめざしてはいけない。どう考えたって『タイタニック』みたいにはいかないでしょう。無理！　ゲームはゲームなんです。ふっ切るといろんなことが見えてくる。最新の映像技術を駆使した『タイタニック』を見たあとでも、"チャップリン"は面白いわけで、そう考えると、何もゲームで壮大にバリバリCG使わなくても表現できるのだなと。ゲームの面白さっていうのは、プレイヤーとゲームの世界をつなぐボタンにある。この本質をどう解釈していくかってことでしょう。ゲーム機は映像マシンじゃない。ボタンを押したときに何か返ってくる。その快感こそがゲームの本質なんじゃないかなって思う。やっぱり初めて『マリオ64』やったときに思ったもん。あれをいじりながらいろいろ考えてたんだけど、ゲームが始まるとぐるぐるってまわすんだよみんな。ぐるぐるぐるまわして、まわるまわる気持ちいいねって。アレだよ！　やっぱり気持ちいいじゃない、3Dスティックをぐりぐりまわすのって。だから、コードでつながっているというのはスゴイ大事なこと。それをこれから一生懸命考えていきたいと思います！」

PROFILE
広井王子氏

テレビアニメ、マンガ原作、小説、ゲームの企画・プロデュースなど、ストーリーメーカー、そしてキャラクタークリエイターとして多岐にわたり活躍中。『天外魔境シリーズ』、『サクラ大戦』を手掛けたことはあまりにも有名だ。学生時代より映画の自主制作団体に参加、俳優・森本レオ氏と出会い、多大な影響を受ける。その後、フリーのプランナーとしてCMの絵コンテ、出版企画などに携わり、おまけ菓子のセールスプロモーションでヒットメーカーとなる。30才のときにアニメ・ゲームを中心とした企画会社「レッドカンパニー」を設立する。"マルチクリエイター"とはまさに氏にふさわしい称号だ。

ちょっと面白いRPGをつくりたかったんだよね(笑)

撮影●森 鷹博

多くの謎がついに明かされる！

かっとびチューン

KATTOBI TUNE

レスポンスの良いマシンの挙動と、人間味のあるシナリオモードが人気の『かっとびチューン』。今回は謎とされていたコースやマシンなどの隠し要素を徹底的に紹介しよう。特にパラメーターMAXのコマンドは必見！

●チューニングライフシミュレーション ●元気
●発売中 ●価格¥5,800
●メモリーカード容量④ ●ネジコン、デュアルショック対応

隠されていた秘密を公開！ かっとび最終攻略スタート!!

ついにすべての謎が解き明かされるときがきた！

実在のチューニングショップを登場させるなど、チューニングに大きな力を注ぎ込んでいることが特徴的な本作。だからといってマシンの挙動などがおろそかになっているということは決してない。比較的オーソドックスな操作の中にも、車種やパーツによって走行感が全く違ってくるというような奥深さも兼ね備えている。今回は、そのチューニングをするための舞台であるシナリオモードのイベントから裏技的な隠し要素まで、幅広く攻略していこう。

◀ゼロヨン専用のコースもちゃんと用意されている。

イベント

▲バイトなどの日常生活の中にも各種のイベントが盛り込まれ、プレイヤーを飽きさせないつくりになっている。

▶条件を満たすことで使用可能となる隠しカーの中には、驚異的な能力を誇るものも。

隠し要素

◀東京環状線のように実在のコースも出現する。ここは全コース中最もコースが長い。

レースだけが楽しみ方じゃない!? 主要イベント紹介

ノーマルのマシンをチューンしながら公式戦を戦っていくシナリオモードには、様々なイベントが盛り込まれている。なかには非常に高額のボーナスを得ることができるものもあるので、ぜひチェックしておきたいポイントといえる。しかし、実用性の低いものもあるので注意しておこう。

12/24

クリスマスには、主人公の行動によって、いろいろなイベントが出現する。基本的にデートが無難だろう。

◀クリスマスのデートでは魅力や気力が大幅にアップする。

▼殴られてしまう警備員のバイトは注意。

▲居酒屋では酔っ払いにからまれる。

1/1

お正月にもクリスマスと同じように様々なイベントがある。オススメはやはり彼女とのデートだ。

◀ここでもやはり気力と魅力にボーナスがつく。うまく活用したい。

▶夜のお仕事ではお年玉をもらうことができる。ただし魅力しだい。

2/14

バレンタインデーにデートをすると、彼女からチョコレートをもらうことができる。気力と魅力がUP。

◀この日はスーパーバトルカップが行なわれるので気をつけよう。

4/1

エイプリルフールには彼女から爆弾発言をされる。単なる冗談なのだが、のちにそれが現実に……。

◀月初めに出現する彼女のコメントの中では、もっとも重要である。

7/13

7月以降に気力がMAXの場合、彼女がレースに参戦してくることになる。男の意地を見せてやろう！

◀彼女の実力は、やはりつけ焼き刃程度。きちんと勝利しよう。

▶ちなみに彼女にレースで負けてしまうと魅力がダウンしてしまう。

8/3

8月には彼女の誕生日がある。気力と魅力が共にアップするので、ぜひつきあってあげよう。

◀鈴奈は3日、夏美は13日にそれぞれ誕生日が予定されている。

11/24

2年目の11月にはオールスターグランプリがある。優勝することができれば晴れてエンディングだ。

◀最後のレースとなるオールスターグランプリ。有終の美を飾ろう。

▶単純なオーバルコースなので、低排気量のマシンは圧倒的に不利。

©1998 GENKI

謎に包まれていた隠し要素の全貌が、今明らかになる!

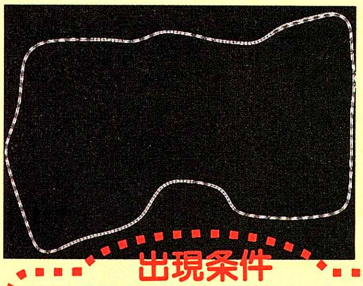
隠しサーキットは全2種類

シナリオモードで条件を満たすと出現する2種類の隠しサーキットは、どちらも高速サーキットだ。このコースを走るときは、TYPE-33などの高トルク車を使っていくと好タイムを出すことができるだろう。同じクラスでもパワーの小さいTYPE-FDでは、かなり苦戦する。

◀それほどタイトなコースではないが、それだけにミスは許されない。

▲スリップストリームを有効に使っていこう。

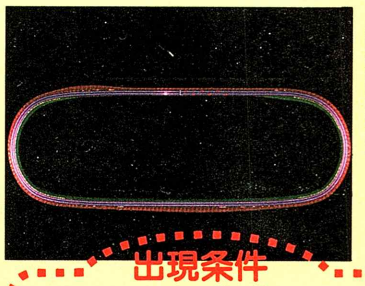
東京環状線



◀実在の東京環状線を模したコースだ。唯一、街中を走ることになる。

出現条件
彼女とのデート中に起こるゲームセンターでのイベントで、勝利すると出現する。

赤城オーバルサーキット



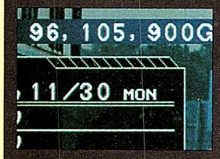
◀平坦なコース。やはり重量級のマシンが圧倒的に有利だろう。

出現条件
オールスターグランプリに出場すると現われる。優勝する必要はない。

究極の裏技を発見!

なかなか難易度の高いシナリオモード。しかし、その難易度をかなり簡単に攻略することが可能になるコマンドが発見された。それはズバリお金とパラメーターがMAXになるコマンドである。このコマンドさえあれば開始時にすかさずエンジンをのせ変えたり、パラメーターによるステアリングをいきなり最高にすることができる。また、夜のお仕事のイベントもこれで簡単に見ることが可能である。

■お金をMAXに



コマンドはパーツコンディションの画面で上・上・下・下・左・左・右・右・セレクト・スタート。〝シュワ〟という音が鳴れば、それが成功の証だ。これでより自由なチューニングが可能になることだろう。

■パラメーターをMAXに

下・下・上・上・右・右・左・左・セレクト・スタート。これがコマンドだ。シナリオモードプレイ中ならば、何回でも繰り返して使うことができるので、特に気力などはこまめにこのコマンドで回復させていこう。

君はもう見たか!?全7種類の隠しマシン!!

特定のクラスでクリアすると出現することが多い隠しマシン。しかし、イベントをクリアしたり複数回のクリアが必要になる機種もあるので、注意しておこう。なかには常識をくつがえすようなスペックや特殊な能力を持っているものもある。ただし、そのようなマシンは条件もかなり厳しい。

謎の隠しショップ「さだ」

シナリオモードでチューニングすることができる隠しカーのTYPE-86とTYPE-180には、「さだ」という名前の専用隠しショップが用意されている。

TYPE-180

チューニングをすることができる隠しカーは2台。そのうちの1台がこのマシンだ。チューニングを完成させることができれば、TYPE-FDと同等のパワーを得ることできる。

出現条件
クラスBのマシンでオールスターグランプリを制覇すると使うことができる。

TYPE-GLR

MAX350km/hを超える圧倒的なスピードと瞬発力、そしてそのパワーに耐えることができるグリップ能力をもつ。〝最強〟の称号はこのマシン以外には考えられない。

出現条件
全クラスでオールスターグランプリを優勝しなければならない。かなりの難度といえる。

TYPE-RAV

最高速は180km/hと事実上最も非力なマシンだが、RV車らしく芝の上でも自由に走り抜けることができる。この特性を使えば、今までになかったラインどりができる。

出現条件
シナリオモードで7月以降に出現する彼女とのレースで勝つことがその条件。

TYPE-86

シナリオモードでチューンをすることができるマシンだ。エンジンをのせ替えることができ、軽量のマシンの中では間違いなく最高のパワーを持つ。またドリフトも得意。

出現条件
排気量2000cc以上のマシンでオールスターグランプリ優勝と、条件は比較的やさしい。

TYPE-NA1

このクラスとしては少々もの足りないパワーだが、そのハンドリング性能は他の追随を許さないほどの能力を持つ。低速サーキットでこそ、この持ち味が発揮されるだろう。

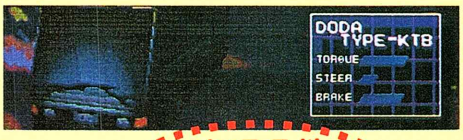
出現条件
クラスCのマシンでオールスターグランプリ優勝と、かなり厳しい条件といえる。

TYPE-S30

ゼロヨン専用マシンとしてチューニングされたという噂のマシン。そのタイムは7秒台前半を叩き出す。しかし、ハンドリング性能は最悪といってもいいほどなので注意。

出現条件
4種類ある公式戦のどれかで全勝優勝をすると出現する。ゼロヨングランプリがオススメだ。

TYPE-KTB



見た目どおりバスである。パワーは最強だが、あまりにも車重が重いために、スピードははっきりいって遅い。しかし、この車体がドリフトで駆け抜ける様は、まさに豪快。

出現条件
全車種でオールスターグランプリをクリアしなくてはならない。ただしノーセーブで。

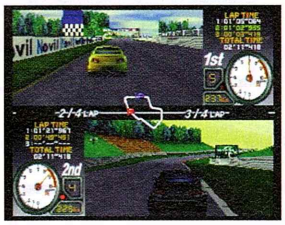
"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©1998 GENKI

サーキットの新風

今度の元気はちょっと違う。主人公の成長とマシンのチューンナップが融合した「カーライフシミュレーションゲーム」。バイトにデート、筋トレとレーサーはとにかく忙しい。『かっとび』がサーキットに新風を吹き込む!!

SLPS 01253　標準価格 ¥5,800(税別)



©1997GENKI

公道バトルの元祖

リアルで熱い公道バトルで一世を風靡したあの『首都高バトルR』が、遂にプレイステーション・ザ・ベストで再登場。フルポリゴンの首都高では、勝つためのルールしか守らない。『R』がレースゲームの王道を走る!!

SLPS 91069　標準価格 ¥2,800(税別)

Q

レースゲームが好き。

Q サーキットと公道とどっちが好き？

サーキット

yes

公道

no

次のページに進む。

元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800（ユーザーサポート）
ホームページ　http://www.genki.co.jp

Genki

ネコづきあいを育むゲーム……ってどんなの？

愛と友情のネコ物語。

ジングルキャッツ

ラブパラ大作戦の巻

…で、この方にやってもらいました。

ネコたちのコミュニケーションをサポートし、愛と友情を育成するゲーム『ジングルキャッツ』。いったいどんなモノなのか、ネコ好き&ゲーム好きで有名なタレント・坂井真紀さんといっしょにプレイしてみましょう。

なでて、じゃらして……ネコのお世話は大忙し

ネコたちの日常をウォッチしながら愛情や友情を育むゲーム、それがこの夏リリースされる『ジングルキャッツ』。ウワサではネコ好きにはたまらない作品らしい。そこで、現在ドラマに歌に活躍中のタレント・坂井真紀さん（ネコ3匹育て中）を発売元のSMEにお招きし、このゲームを遊んでもらった。

画面には、まず8匹のネコたちが登場。この中から2匹を選んでゲームをスタートさせると、部屋の中をネコたちが動きまわる。ここでSMEのS女史が、真紀さんに操作を説明。

S「上にいろいろアイコンがあるでしょう、これでネコのお世話をするんです。例えばこの手のアイコンは〝なでる〟ですね。これをネコちゃんのところに持っていって○ボタンを押してみてください」

真紀「えーっと、これかな。……あっ、こっち見て笑った！　よろこんでるよ。カワイー！」

S「で、これが〝ネコじゃらし〟」

真紀「きゃはは！　じゃれてくる、じゃれてくる。あー、可愛いなあ」

●愛情・友情シミュレーション
●ソニー・ミュージックエンタテインメント　●7月16日発売　●価格¥4,800
●メモリーカード容量①　●アナログコントローラ・マウス対応

のっけから「カワイー」を連発の真紀さん。と、そのうち、ネコがゴミ箱をあさり始めた。

真紀「あれ？　おなかすいてるのかな」

S「そうですね。そのうち冷蔵庫をカリカリし出しますよ。そんなときはこの〝FOOD〟のアイコンでごはんをあげてください」

真紀「これかな……あ、食べてる食べてる。よくできてるなあ。ほかにはどんなことできるんですか？」

S「ネコも放っておくと汚れますから、お風呂に入れてあげましょう。〝つかむ〟のアイコンで持ち上げて、お風呂の上で離してください」

真紀「よっと……失敗。あらら怒ってる」

S「ネコは基本的につかまれるのがイヤですからね」

真紀「むずかしーなあ。嫌われちゃったかな？」

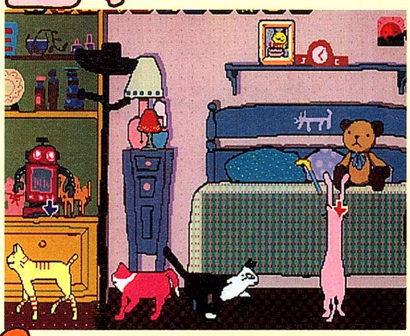
What's ジングルキャッツ？

『ジングルキャッツ』は、ネコだけで結成されたコーラス・グループ。実際にCDも出ていて、世界中で180万枚のセールスを記録している。ゲーム中でも、もちろんその歌声を披露。

▶これが『ジングルキャッツ』のメンバー8匹。もう1匹いるようですが……。

◀ネコたちにはそれぞれ相性が。ネコ関係はフクザツなのです

Let's Start ネコライフ！



▲ゲームが開始されると、家の中でネコたちが遊び出す。最初はくっつけたい2匹だけだが、ステージが進むにつれオジャマネコが増えてきてタイヘンなことに。

だんだん仲良くなっていくネコたち そしていよいよ告白のとき……？

しばしの苦戦のあと、なんとかネコをお風呂に入れることに成功。シャンプーの泡をたてて、気持ちよさそうなネコたち。

本誌「真紀さんちのネコは、こんなふうにおとなしくお風呂に入ってくれますか？」

真紀「入りますよ。お風呂は好きみたい」

本誌「3匹いるんですよね。名前は？」

真紀「シドとトーイと、あとベーグル。みんな一歳にもなってない、ちっちゃい子です」

本誌「このゲームのネコみたいに、よく遊びまわったりしますか？」

真紀「すっごく遊びます。だからこのゲームのネコの仕草見てると、おんなじで可愛いですね」

本誌「3匹の仲はいいんですか？」

真紀「仲はいいけど、最近自己主張が激しくなってきて。1匹1匹個性が出てきてますね」

……などとネコ談義をしながら、ネコをじゃらし続ける真紀さん。2匹いっしょにじゃれているうち、なんだかいいムードになってきた。そして……

S「あっ、スペシャルタイムに入りました！」

真紀「えっ、何なに？」

S「ネコ同士が仲良くなると、2匹だけのスペシャルタイムが始まります。このときおもちゃを与えたりして盛り上げれば、愛情ぐーんとアップです」

真紀「ほんと？　えーっと、おもちゃはこの"PLAY"かな。……よいしょ」

真紀さんが与えたおもちゃで、仲良く遊び出す2匹。画面上の愛情パラメーターは急上昇！

S「そろそろチャンスですね。告白してみましょう」

告白のアイコンを選んで、ついにアタックタイム。じっと見つめ合う2匹の運命やいかに……。

真紀「なんかドキドキするなあ」

恥ずかしそうに告白する女の子ネコ・クララ。お相手のマックスは……クララに寄り添ってチュッ！

真紀「あーっ、やったーっ！」

見事2匹の仲を取り持った真紀さん。ネコたちからのお礼は、彼らが歌う「スモーク・オン・ザ・ウォーター」のライブ。ディープ・パープルとはシブい選曲であります。

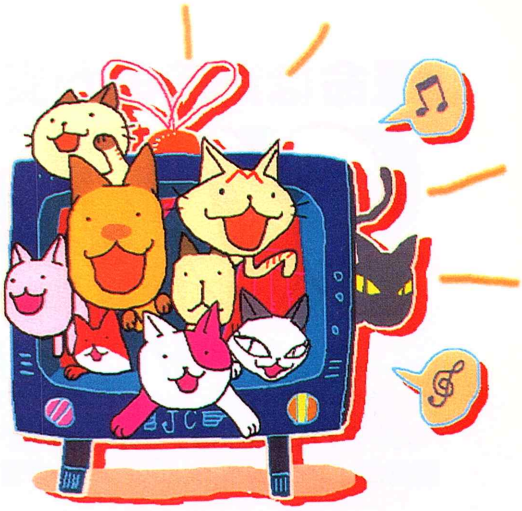
本誌「おめでとうございます。いかがでした？」

真紀「楽しかったですねー。まず絵がすごく可愛くて。見てて平和なキモチになります。仕草とか、実際にネコを飼ってると"こういうこと、あるある"って思っちゃう。自分ちのネコを見てるみたい」

本誌「真紀さんはほかのゲームもよくおやりに？」

真紀「すごくやります。幅広くいろんなジャンルを買いますよ。失敗も多いけど(笑)。特に格闘ものが好きですね。最近は『鉄拳3』がお気に入りかな」

本誌「けっこうコアなゲーマーなんですねえ。ではその中でこの『ジングルキャッツ』はどうでした？」



真紀「飼育の要素が強いと思ってたら、意外とゲーム性がありますね。"だめだよー"とか"なんで言うこと聞いてくれないんだよー！"とか」

本誌「声、出ちゃいますよね」

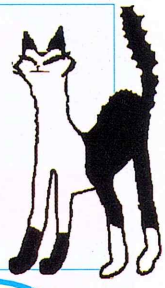
真紀「そうそう。操作はボタンなんだけど、声をかけてあげると気持ちが通じるんじゃないかって思っちゃう。もう洗脳されてるのかも(笑)」

どうやらこの『ジングルキャッツ』、坂井真紀さんのお眼鏡にかなったようだ。

真紀「私、説明書読むのがキライなんですよ(笑)。でも、このゲームは難しい操作はありませんよね。簡単で、でも奥が深いですね。ゲームって好みがあるけど、これはだれにでもおすすめできます。お気に入りのネコを見つけると、もっといいかも」

坂井真紀プロフィール

S45年5月17日　東京生まれのB型。ドラマ、歌、エッセイなどで幅広く活躍中。特技はテニス、水泳、珠算。趣味は映画鑑賞と、もちろんゲーム。11月にTBS系列でシベリア紀行のドキュメンタリーをOA予定。秋にはNTV系列で連続ドラマへの出演も決定している。



「つい声をかけちゃいますね。気持ちが通じるんじゃないかって思って」

◀▼ごはんにお風呂と世話をやきながら、ネコのムードを盛り上げる。飼い主とネコとの信頼も必要。

▶十分に愛を育んだなら、いよいよアタックタイム。ふたりを照らすスポットライトのもと、恋のゆくえは……？

◀2匹をいっしょに遊ばせていると、だんだん雰囲気がいい方向へ。そしてラブラブ度がピークに達すると、怒濤のスペシャルタイムに突入

©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.　撮影●塚越健治

運命は剣のみが支配するにはあらず――

SOLDIVIDE ソルディバイド

マスター版到着！ プレイ感覚は完全移植だ!!

アーケード版のファンはもちろん、PSで初めてふれた人間も納得のデキの『ソルディバイド』。コツさえつかめばそれほど難しいゲームではないので、雰囲気にピンときた方はアクションが苦手でも挑戦してみては？

●アクションシューティング
●アトラス／彩京　●7月2日発売予定
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

キャラを変えるだけでプレイは劇的に変化する

まるで3本の別のゲーム!? キャラの使い分けが新鮮

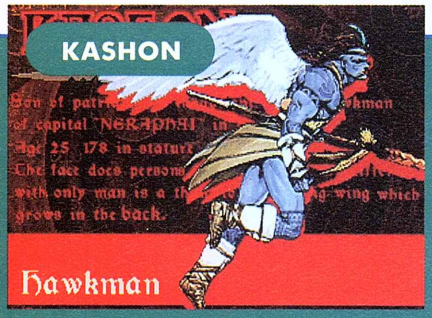
飛び道具、斬撃、魔法の3種類の攻撃方法の使い分けが、これまでにない楽しさを生み出した傑作アーケードゲーム『ソルディバイド』。PS版の発売もいよいよ間近だが、その移植度はなかなか良好。ファンを裏切らず、なおかつファン以外の人間をも引き込むほどのデキとなっている。

最初のプレイでオススメのキャラは、なんといってもカシュオンだろう。斬撃の範囲が広く、攻撃力も高いため、本作ならではの要素・斬撃をだれでも楽しむことができる。(反面、魔法の能力は低いが)

ヴォーグやティオラといったひと癖あるキャラクターに挑戦するのはそのあとでも決して遅くはない。

アーケード版をやり込んだ方も、この機会にこれまであまり使っていなかったキャラクターでプレイしてみるのはいかがだろうか。特にヴォーグやティオラを使っていた方は、ほかのキャラでのプレイは、まるで別のゲームのように感じられるはず。

飛び道具 SHOT	通常のシューティングゲームのように戦える武器。威力は低いため、これだけに頼るのは得策ではない。敵に接近できないとき、補助的に使うといい。
斬撃 SLASH	ティオラ以外のキャラは、これをメインに戦う。無制限に使えるうえ、4撃目をヒットさせられれば大ダメージ&点数4倍。ばしばし叩き斬っていこう。
魔法 MAGIC	使用にMPが必要だが、その効果は絶大。普通のゲームのボムに相当する。発動させると一瞬だけ無敵になれるため、緊急回避的に使う手もある。



攻撃範囲の広さが長所

カシュオンは3人のキャラクターのなかで、最大の攻撃範囲と移動速度を誇る。飛び道具もコウモリや人魂といった雑魚を掃討するのには使いやすい。だが魔法能力は最低で、効果時間が短く、MPの回復も遅い。

▶槍の長所をいかした、中距離戦がもっとも得意。こちらだけが一方的に斬れるように、敵に近づきすぎないようにするのがポイント。

攻撃方法	攻撃力
飛び道具	7
斬撃　1撃目	35
2撃目	40
3撃目	45
4撃目	100+90+80

連射可能なショットが決め手

攻撃力だけを見るとショットは使えなさそうに見えるが、3人のなかでもっとも連射がきく。MPの回復力が高く、魔法もどんどん使っていける……というか、斬撃が頼りにならないので、魔法をうまく使わないと苦しい。

攻撃方法	攻撃力
飛び道具	5
斬撃　1撃目	30
2撃目	35
3撃目	40
4撃目	180

◀魔力が回復するまでの間はショットと斬撃だけでしのぐ必要がある。多少非力ではあるが、斬撃は4撃すべて出せるように練習しておいたほうがいい。

▶敵数人を同時に斬るのは基本。さもないと斬っていない敵からダメージを受けやすい。斬っているときの前進を使って弾をかわせるようにれば中級者の仲間入りである。

攻撃方法	攻撃力
飛び道具	7
斬撃　1撃目	40
2撃目	45
3撃目	60
4撃目	280

連続斬りにすべてを賭ける

斬りの攻撃範囲はそう広くないものの、その攻撃力は圧倒的なヴォーグ。飛び道具があてにならないので、常に斬撃主体の戦いを強いられる。ティオラよりは難度は低いが、やはり上級者向けのキャラ。魔法は決して弱くはないので、その使いどころを間違えなければ活用できるはず。

©1997,1998 PSIKYO,SALES BY ATLUS

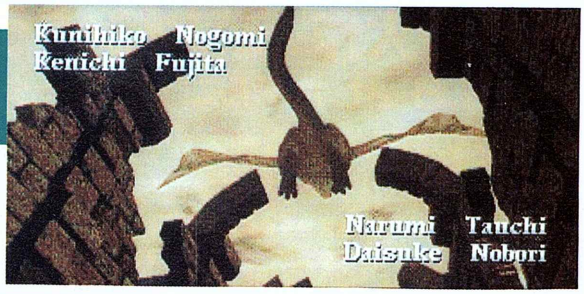
連続斬りと魔法の使用がプレイのポイント

"連続斬り"と"魔法"の要素を使いこなせれば、『ソルディバイド』ぐっと楽しくなってくる。

接近してきた敵の斬撃は、飛び道具では防ぐことはできないため、こちらも斬りで対応する必要があるし、嵐のような弾幕は、魔法でかき消すのが手っとり早い。どれかひとつの攻撃方法に偏っていては序盤ステージのクリアもおぼつかないだろう。

強大なる敵に抗う術とは

▶無限にコンティニューできることもあり、アーケードで遊ぶときより集中力が落ちてしまいがち。もはや経験者も未経験者も関係ない。攻撃の性質をしっかりとつかみ、場当たり的な魔法の行使はつつしむようにする。そうすればボス戦まで魔力を温存できる。



SLASH 斬撃

"連続斬り""上下斬り"のチャンスを逃すな!

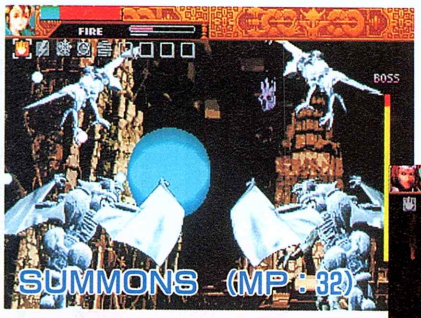
このゲームを語るうえで欠くことのできない要素とは？ それはやはり飛び道具でも魔法でもなく、斬撃の要素だろう。その攻撃力は飛び道具の6倍近く、連続斬りをマスターしているプレイヤーとしていないプレイヤーのゲーム進行は雲泥の差がある。

連続斬りは3撃目までボタンのみで出すことができるが、4撃目はキャラクター固有の操作をしなければ出ない。カシュオンなら→+□、ヴォーグなら↑+□、ティオラなら↓+□といった操作を、タイミングよく行なおう。その攻撃力は、それまでの1、2、3撃目を合わせたより強力。ただし、攻撃をかわしにくくなるので要注意。

上下斬りも忘れずに

▲こちらは単発でも強力な上下斬り。スピードが遅いのがネックだが、わざわざ連続斬りを実行している余裕がないときに便利である。

▲▶いつでも4撃目まで出すのは考えもの。それだけ敵の攻撃を回避することが難しくなってしまう。



◀怪物を召喚して敵を攻撃させる。何が現われるかはランダムなので、当たりはずれがあるのが欠点。

▼隕石雨を降らして敵に大ダメージを与える。すべてのキャラに効果があり、かつ画面全体を攻撃可能だ。

▲敵の動きを止め、弾をかき消す魔法。ヴォーグにとってはかなり有効な魔法だが、カシュオンだと若干、時間が短い。

魔法には様々な効果があるが、共通する点は使用直後、わずかに無敵時間があること。威力の大きい攻撃をもはや避けられなくなったとき、消費MPの少ない魔法を使ってダメージを回避する手もある。なお、斬撃が強力なヴォーグは、相手の動きを止めて斬る戦法がお得。

敵を止めるか、魔法自体で叩くか

MAGIC 魔法

CHECK PSオリジナルモードにも注目!

全く別のゲームです

慣れれば30分程度でクリア可能なアーケードモードは、気分転換などに最適。だが、たまにはすべてを忘れ、ゲームに逃避したい夜だってある（青春だなぁ）。そんなときはオリジナルモードの出番だ! PSオリジナルモードは、アーケードモードとは全く違ったシステムを持つモード。王からアイテムをもらって迷宮におもむくというシチュエーションからもわかるとおり、このモードではアイテムを入手しても即体力回復、パワーアップとはならないのだ。じっくりと考えて、最適なタイミングで体力回復アイテムを使用するといったことが重要になるというわけ。そのぶん敵の攻撃も苛烈になることは想像にかたくない。

◀▼王の依頼により、森の外れの迷宮に挑む3人の勇者。ゲームシステムはRPG的な要素も含んでいるようだ。

宝箱からアイテム入手

討伐に当たりアイテムを授ける。

▲ヴォーグ編ですぐ殺されてしまう王様がさりげなく出現。わりと、もみあげのりっぱなお方だったのですね。今やっと気がつきました。

▼アーケード版には登場しない敵もちらほらと。オリジナル系はそこそこ強力なので、出現したらとりあえず注意するべきだ。

PSオリジナルの敵も!

噂の超大作『ミリオンクラシック』制作発表会

1998.6.8 at ホテルニューオータニ東京

制作協力の豪華ゲストを迎え 本作の本質が明らかに！

春の東京ゲームショウでも注目を集めていた『ミリオンクラシック』の制作発表会が、去る6月8日、ゲーム雑誌関係者のみならず、各方面からの来場者が多数つめかけて盛大にとり行なわれた。バンダイ今年のイチオシ！ の噂どおり、会場も華やかならゲストも華やか。そして豪華なメニューが盛りだくさんの充実した内容だ。

発表会は、代表取締役の茂木氏の挨拶に始まり、ダイジェストシーンを盛り込んだVTR上映、開発プロデューサーである内山氏の質疑応答など、力の入ったプロモーションを展開。そしてなんといっても、「(DNA理論は)競馬先進国では研究が進んでいる」(大久保洋吉)、「私もゲームの中で新しい調教方法が見つけられるかもしれない」(鈴木康弘)などの、開発に協力したゲストの一流調教師と騎手のみなさんのコメントが生で聞けたのも大きな収穫だ。

"『ミリクラ』ドリームレース"と題された、本作の対戦モードを使ったレース予想大会も大盛況。発表会後の懇親会では、ゲストの気さくな歓談風景も。競馬&ゲームファンに大きな期待を持たせる発表会となった。

あの騎手が！ あの調教師が！ 豪華ゲストが勢ぞろい!!

▲芙蓉の間で盛大に行なわれた発表会のあとは、プレスを交えた懇親会を開催。橋本騎手と開発プロデューサー・内山大輔氏が談笑する姿も。
◀当日配付されたパンフレットにサインする吉田騎手。競馬ファンは大喜び。

▼▶牧場、厩舎、レースに至るまですべてグラフィックはポリゴン。画面の雰囲気も本物そのままに再現される。

▶馬の調教には実在の各調教師が実践する理論を採用。おまかせ調教の信頼性もかなり高くなっている。

ところで『ミリクラ』ってどんなゲーム？

競馬を愛するすべての人たちへ ファンの夢をかなえる機能満載

さてそれでは、肝心の『ミリクラ』の内容を大まかに紹介していこう。まず、本作の大きな特徴は、とにかく"本物指向"だということ。プレイヤーは、馬の配合を自ら行なう「生産者」、厩舎を選択し出走レースを決める「馬主」、実際に厩舎で馬の管理・育成を行なう「調教師」と競馬にかかわるすべての役割をこなす。ゲームの目的は、JRA最新プログラムにあるGⅠレースをすべて制覇することだ。

もちろん、ゲーム中の競争馬・種牡馬・繁殖牝馬合わせて約1000頭、東西の有名騎手32名、調教師12名がすべて実名で登場。競馬場のみならず、牧場、厩舎、調教を行なうトレーニングセンターの風景も3Dで完全再現されている。中でも、国内10カ所の競馬場グラフィックは、コースの起伏や内馬場に至るまで、本物のデータそのままに細かく描き込まれた出色のできだ。また、過去の名馬との対戦や他プレイヤーとの対戦、自分の育てた馬による血統の構築など、競馬ゲームで考えられる限りの要素がふんだんに盛り込まれているから恐れ入る。従来の競馬ゲームの流れを踏襲しながらも、新たな夢を追加した『ミリクラ』にぜひ期待してほしい。

バンダイの総力を結集！ ついに登場"本物の競馬ゲーム"!!

ミリオンクラシック
MILLION CLASSIC

競馬ゲームはどこまでリアリズムを目指せるか？ 競馬ファンとゲームファンの究極の命題に挑戦する、バンダイ秋の超大作『ミリオンクラシック』。今回は、先日の制作発表会リポートと本作新要素の魅力を大紹介！

●競走馬育成シミュレーションゲーム
●バンダイ ●9月発売予定
●予価¥5,800 ●メモリーカード容量⑤

©BANDAI 1998 撮影／中村修介

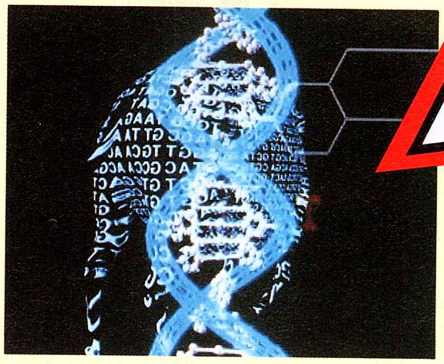
『ミリクラ』はここが新しい!!

その1 競馬ゲーム界初のDNA理論

競馬界で注目を浴びる最新理論がどこよりも早く導入された!

ここからは、『ミリクラ』の特徴となる各要素を具体的に紹介したい。まずは、本作の最大の目玉となる「DNA理論」について。

競馬ゲームをプレイしたことのある人なら、最強馬づくりの最大のポイントが、種牡馬と繁殖牝馬の配合による血統づくりにあることにお気づきだろう。掛け合わせる馬同士の共通の先祖の能力を反映したインブリード、馬の血統の系統同士の相性のよさを反映したニックスなどの考え方は、今までのゲームでもおなじみだが、本作はさらに新要素「DNA理論」を導入することで、馬づくりをより奥深く楽しむことが可能になった。DNAなどと聞くと、かなり難しく感じられるだろうが、遺伝子の組み合わせが



配合の時点で見えるこのシステムならば、競馬ゲーム初心者でも馬の能力を具体的に把握することもできる。硬・軟、両方のユーザーに対応する新理論は、競馬ゲームの配合にあらたな側面をもたらすはずだ。

ひとくち遺伝学講座

ところでDNAって何?

生物が持っている遺伝子、デオキシリボ核酸のこと。DNAは小さい分子が縦横に梯子状に長く並ぶらせん構造を持ち、4種類の分子が並ぶ順序の組み合わせでそれぞれの固体の特徴が決定する、生物の設計図としての役割を果たし、体を構成する細胞の中心を形成している。もちろん、生物それぞれは、ふたつと同じDNAを持たないため、最近では犯罪捜査に活用されてることも多い。

これが配合の流れだ!

左の写真の①〜③までは、従来の競馬ゲームの配合の流れとほとんど同じ。自分の持つ繁殖牝馬と、掛け合わせたい種牡馬を選び、インブリードやニックスを参考に、血統や能力の相性のいいものを選んでいく。しかしこのとき、種牡馬と繁殖牝馬の能力値画面には、血統表以外に、それぞれの馬が持つDNAの配列が表示され、④以降でその合体する様子が把握できるようになっている。このゲームではDNAを形成する4種類の分子に、それぞれ固有のパラメーター設定がされており、そのどれが仔馬に受け継がれるか、どう分子が隣接するかによって仔馬のパラメーターが変化する仕組みになっているのだ。さらにDNAの組み合わせ次第では「突然変異」の可能性も用意されているというから楽しみもいっぱいだ。

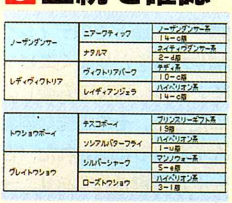
1 種牡馬を選択

◀自分の牧場にいる繁殖牝馬に種つけする牡馬を選ぶ。

2 能力を確認

◀馬の能力値をグラフで確認。血統表の上の記号は?

3 血統を確認



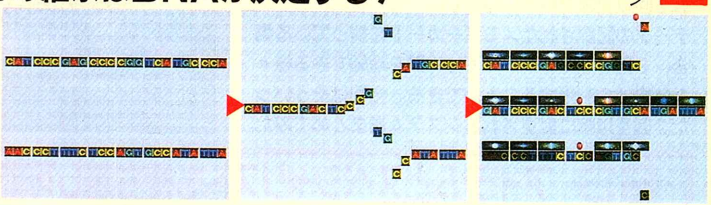
◀種つけする2頭の血統表でインブリードなどを確認。

ここまではフツーです

4 能力の継承はDNAが決定する!

ここからが新機軸

馬の能力画面の謎の記号がDNAの配列。種つけ相手が決定したら、写真左から順に、上の種牡馬DNAと下の繁殖牝馬DNAが融合。そして、いちばん右の写真が、誕生する仔馬のDNA配列となる。



その2 実在の調教師が登場する リアルな調教

『ミリクラ』の新機軸は、調教シーンにも大いに盛り込まれている。従来の競馬ゲームにも、各厩舎によって調教方法の指針が異なる要素はあったが、実際の調教師が実践している方法を具体的な形でゲームに取り込むことは難しかった。しかし本作は、実名の調教師が制作に協力しているので、生の現場の調教方法をそのまま反映。まさにリアルな調教をプレイヤーが体験することができる。

▶これがレース前の追い切り画面。トレーニングセンターのビジュアルも本物さながら。

◀遠くから走ってくる馬がだんだん大きく。画面上の表示が、追い切りタイムだ。

その3 競馬場を完全再現する リアルなグラフィック

3Dポリゴンを使ったビジュアルの再現度も本作の見どころだ。特に、競馬場のグラフィックの緻密かつ詳細な描写は、見るものを魅了する。東京競馬場の大けやき、京都競馬場の噴水、全国各競馬場のターフビジョンや掲示板の形や配置まで、写真と見紛うように綺麗に再現されている。

もちろん、レースは最大18頭立てで本物と同じ。そのスピード感と迫力は臨場感たっぷり。テレビ中継を見るのと同じ感覚をリアルに再現してくれるのだ。

▲パドックのビジュアルもかなりリアル。垂れ幕がいい雰囲気。

その4 実在の騎手が騎乗する リアルなレース

グラフィックのよさと相まって、レースの流れもリアル。32名の実名騎手が愛馬に騎乗してくれるので思い入れたっぷりに遊べる、ということもさることながら、その騎手への指示がレース結果を大きく左右するのも本物の競馬と同じなのだ。仕掛けどころまでも具体的に指示できるから本物の馬主気分でハラハラしながらレースを楽しめる。

▲騎乗作戦も詳細。位置どりだけではなく仕掛けどころも細かく指示を出せる。

詳細はまだまだこれから! 続報を待て!!

夢を育む5つの心が奏でる交響曲

ヒロインドリーム2

●ヒロイン育成シミュレーション
●マップジャパン　●発売中
●価格¥6,800　●メモリーカード容量①〜⑮

ドラマティックな展開と丁寧に練り込まれたゲームバランス。そして繰り返しプレイに優しいゲームシステムが嬉しい育成SLG『ヒロインドリーム2』。今回は、登場する前作のヒロイン候補やオーディション合格表なども掲載！

繰り返し遊んで静を真のヒロインに育て上げよう！

2回目以降はサクサク進む！全エピソードを楽しもう!!

前作『ヒロインドリーム』は、プレイするたびにヒロイン候補・舞木静とそのディレクター、さらにヒロイン候補生たちをとりまくエピソードが明らかになっていくという、何度でも楽しめる、そして奥の深いゲームだった。その正統な続編である本作にも、もちろんそういった隠された（というより膨大な）エピソードが用意されており、一度のプレイで物語全体を把握するのは至難の業といえる。ぜひとも2回以上のプレイをおすすめする。特に、クリアデータの記録されたメモリーカードを持っている場合、2回目以降のプレイでは時間を短縮できる様々な仕掛けを利用することができる。今回はそういった2回目以降に変更されるシステムをまとめてみた。

調査イベント&関係値アップが楽になる!!

▶2回目以降のプレイでは、やや繁雑な依頼イベントを早く終わらせることも可能。

調査イベントはその場で解決!!

1回目のプレイでは、ぱっと見ただけで依頼かどうかは判断できない。

◀調査の場合でも最下段に新たな選択肢が出現。これを選べばいきなり正解のアイテムを渡せるのだ。

場所表示ウィンドウが青だとイベント

▶画面下のウィンドウの色に注目。ここが青いと依頼ではないイベントが起こる。

場所表示ウィンドウが緑だと調査

◀同じく緑だと調査が発生。関係値をアップさせるにはまずは調査をこなすのが一番。

ステータスセレクト SS アイテムとスペシャリストも持ち越し可能！

1回目のプレイではほとんど集められないSS（ステータスセレクト）アイテム。スペシャリストに新たな能力をつけたり、もともとの能力をパワーアップ可能な優れものだ。強力な効果を持つものは入手条件が複雑なため、このSSアイテム自体が役に立たないという、誤った認識を持っている人も少なからずいることと思う。だが、ゲームクリアデータを使えば手に入れたSSアイテムを次ゲームに持ち越せ、2回3回とゲームをクリアするうちにどんどんアイテムが溜まってゆく。これらのSSアイテムを組み合わせ、スペシャリストの能力にブーストをかけることで、静の育成を劇的な速度で進行させることが可能になるのだ。月一会議の際の"考えごと"によって、いろいろなアドバイスが聞ける（いつも会議を真面目に聞いてる人、なんてもったいないことを.!）ので、たまには会議を不真面目に過ごそう。

また、プレイ中にイベントなどで人（だれでもいい）と会うことにより「人脈」という隠しパラメーターがアップする。毎週この値がチェックされ、一定の確率（「人脈」の値が高いほどこの確率も高くなる）でスペシャリストが増えていくようになっている。2回目以降のプレイにはこれらの増えたスペシャリストも持ち越すことができるのだ。

■SSアイテムは装備する順番に注意

SSアイテムにはスペシャリストの能力にプラス（＋）するものと掛ける（×）ものがある。当然、掛けてから足すよりも、足してから掛けるほうが能力の伸びがよくなる。スペシャリストの能力は欄の上から計算されていくので、アイテムを装備する順番には特に注意しよう。

◀能力を倍増させるアイテムはなるべく下のほうに装備させよう。上にプラスアイテムをつけておくと、より有利だ。

EXパックンを活用すべしっ！

◀能力を大幅に引き上げるEXパックンを使うと一気にこんなに能力がアップ！ストレスも上がるけどね。

SSアイテム一覧表

通常SSアイテム	
アメンボ	「発声」上昇値＋0〜＋2
音楽鑑賞	「音感」上昇値＋0〜＋2
映画鑑賞	「演技」上昇値＋0〜＋2
メロスの心	「運動力」上昇値＋0〜＋2
喜怒哀楽	「感受性」上昇値＋0〜＋2
オール5	「自信」上昇値＋0〜＋2
赤いロ紅	「魅力」上昇値＋0〜＋2
魂の叫び	「発声」上昇値×1〜2
人魚の歌声	「音感」上昇値×1〜2
天使の翼	「演技」上昇値×1〜2
韋駄天の靴	「運動力」上昇値×1〜2
貝の欠片	「感受性」上昇値×1〜2
天狗の鼻	「自信」上昇値×1〜2
天の羽衣	「魅力」上昇値×1〜2
特殊SSアイテム	
長〜い木	「ストレス」上昇値×0.5〜1
短い木	「ストレス」上昇値×1〜2
EXパックン	上昇ステータス×1〜2・獲得経験値は0になる
龍の鱗	獲得経験値×1〜2
砂時計	全スキルレベルを1にする
悪の十字架	ストレス以外の上昇ステータス×（−1）
裏SSアイテム	
記憶力	ストレス以外の上昇ステータス×1〜2・評価＋0〜＋1
独創性	ストレス以外の上昇ステータス×1〜3・評価＋0〜＋2
潜在能力	ストレス以外の上昇ステータス×1〜4・評価＋0〜＋3
国士無双	ストレス以外の上昇ステータス×1〜5・評価＋0〜＋4・ストレス上昇率0

 ©MAP JAPAN CO.,LTD.

ヒロインに近づくための能力アップには……

ここではヒロインになるために必須な「評価」の値をアップさせる「オーディションの発生／合格一覧表」を掲載しよう。これにより、画面上で提示される能力はひとつだけだが、実際は2～3の能力を参照していることがおわかりいただけると思う。それぞれのオーディション名の右にはランクを記載してある。このランクに応じて得られる「評価」値が決まってくるのはご存知のとおり。上がる評価値はAが70、Bが50、Cが30、Dが10となっている。

さらに下には静の能力値を直接アップさせることのできるプレゼントアイテムの効力をまとめてみた。これは自分からプレゼントできる「誕生日」「クリスマス」「ホワイトデー」のもののみ。（各ディレクターからもらえるものやハムレットで獲得できるアイテムはプレイヤーに選択権がないので除いてある）

■プレゼントによる能力変化表

名称	能力変化	おいしそうなケーキ	スー50
イヤリング	魅＋30	お菓子セット	スー30
音楽CD	音＋40	ノンフィクション物	演＋40
クリスマス専用			
可愛いコート	魅＋40	イカす手袋	運＋40

オーディション発生／合格一覧表

表の見方

オーディション名の下に書いてあるのが条件。最も左は必要能力、／の左の条件がそろうとオーディションが発生し、／の右側の数値に達してから受ければ合格。

明治探偵 Ⓐ

演技	700以上／900以上
発声	600以上／650以上
運動力	450以上／500以上

ファミリーミュージカル Ⓑ

感受性	550以上／750以上
演技	350以上／400以上
魅力	400以上／450以上

レースクィーン Ⓑ

魅力	510以上／650以上
運動力	380以上／430以上
評価	210以上／ ——

クリスマスキャンペーン Ⓓ

※毎年12月1週に発生チェック

魅力	100以上／ ——

展示会の司会 Ⓒ

発声	300以上／500以上
魅力	150以上／200以上
感受性	200以上／250以上

美少女刑事サンマリナ（イベントあり） Ⓐ

「何やら怒っている静」発生ずみ（＃1）

演技	700以上／900以上
運動力	450以上／500以上
魅力	510以上／560以上

デパートイメージガール Ⓒ

自信	350以上／450以上
魅力	300以上／350以上

夏の旅行ポスター Ⓓ

※毎年6月1週に強制発生

冬の旅行ポスター Ⓓ

※毎年12月1週に強制発生

グラビアモデル Ⓓ

※毎年6月1日に発生チェック（＃2）

魅力	150以上／ ——

水着モデル Ⓐ

※毎年6月1週～8月4週

魅力	650以上／850以上
自信	450以上／500以上
演技	500以上／550以上

アクション女優 Ⓐ

運動力	700以上／900以上
演技	650以上／700以上
魅力	450以上／500以上
評価	200以上／ ——

「エゾマ対ビルゲドラ」逃げ惑う人々 Ⓑ

演技	550以上／750以上
自信	400以上／450以上
評価	100以上／ ——

目薬CM Ⓒ

魅力	250以上／350以上
演技	200以上／250以上
感受性	150以上／200以上

ファンタジアン2（イベントあり） Ⓑ

静・円・舞との関係60以上（＃3）

感受性	400以上／550以上
自信	410以上／460以上
評価	100以上／ ——

アニメ声優（イベントあり） Ⓑ

※毎年7月1週～9月4週以外に発生

発声	650以上／800以上
演技	250以上／300以上
感受性	300以上／350以上

バックコーラス（イベントあり） Ⓒ

「響vs静」が発生ずみ（＃4）
静の音感が流音の音感以下
静の発声が流音の発声以下

音感	600以上／ ——
発声	550以上／ ——

静の方向性が歌手系のときに合格（＃5）

懐かしいあのヒロイン候補たちに再び逢える……!!

前作で活躍した5人が現ヒロイン候補に接触……!!

本作では各ヒロイン候補との関係値やイベントのクリア状況に応じて、なんと前作のヒロイン候補たちが登場する。流音には姫子、舞には音夢、円には由紀、雛には麗、そして御前静には舞木静というように得意ジャンルに対応したキャラクターが現われる。これら前作のヒロイン候補たちは、現ヒロイン候補たちの悩み、コンプレックスなどを取り除く重要なキーキャラクターとなっており、より深く『ヒロインドリーム2』を楽しむためには欠かせないイベントと言える。前作をプレイした人は成長した前ヒロイン候補たちの姿をその目で確かめるために、また、『2』から始めた人も、現ヒロイン候補のために、これらのキャラクターに出会えるように頑張っていただきたい。

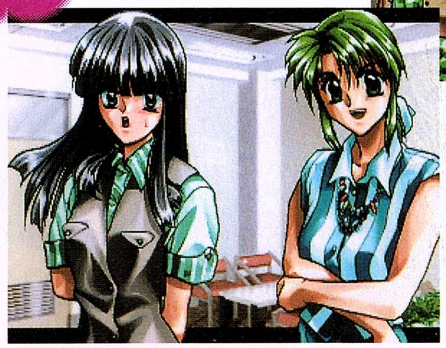
見和麗

▼髪のモデルの仕事でスタジオにやってきた雛。だが、本心では髪を切られるのが嫌らしい。今なら間に合うと諭す探偵の手を跳ね退ける彼女だったが、そこへ現われたモデル、見和麗の説得によって……。

神楽姫子

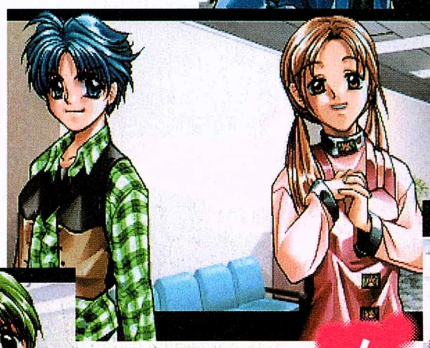
▲文化祭当日、ステージで歌った流音を「全然ダメ」と批評した探偵。なぜ、と聞き返す流音の声を遮って現われた少女は「堂々と歌わなければダメだ」と言ったのだった。

源舞由紀



◀小夜に連れられて行った年越し演劇で、円は女団長の源舞由紀に出逢う。それ以来、由紀にいろいろと相談に乗ってもらうようになった円だが……。

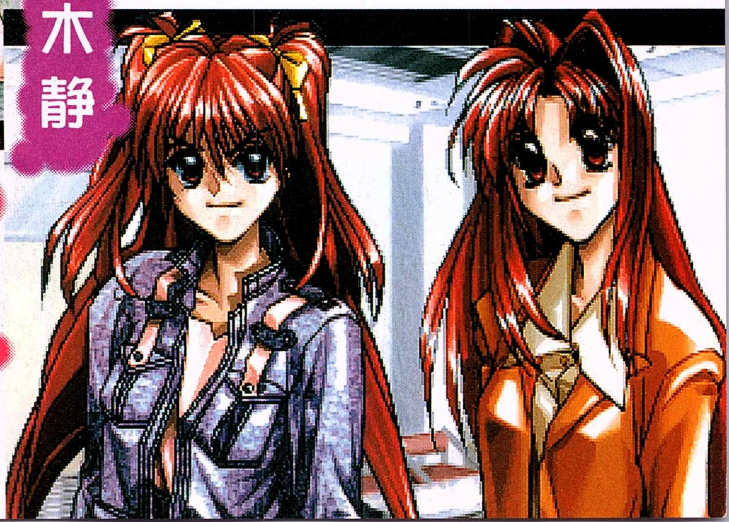
大羽音夢



▲バックダンサーの仕事先のスタジオで、舞が出逢った天然ボケ少女・大羽音夢。外見とは裏腹に力強いダンスを見せる音夢に、舞は驚くが……。

舞木静

▼幼い頃の母親に反発し、芸能界入りを否定する静。そんなとき、静は仕事先で自分と同じ名前の女性に出会う。そして彼女の底知れぬ潜在能力に驚いた静は、次第に自信を失っていき、ヒロインになりたくないと言いだす。



【＃1】静、円との関係値が両方とも40以上で、かつ静のストレスが150以上のときに発生。【＃2】6月1週にこの能力値に達していれば何度でも発生する。【＃3】3人とプレイヤーとの関係値がすべて60以上。【＃4】静の「音感」と「感受性」が550以上で発生。【＃5】「発声」「魅力」「音感」を高くしておくとなりやすい。ステータス画面のバックが赤なら歌手系になっている。

YAKATA NIGHTMARE PROJECT

連載最終回 綾辻様日記もスペシャルバージョンでお届け！

1年とちょっと続いた『YAKATA』連載も、いよいよ今回で最終回。水車館の悪夢界紹介と、いつものつれづれ日記を拡大してお届けする綾辻様ラストメッセージ、2本立てでお送りしよう！

●ミステリ&ホラーRPG
●アスク　●発売中
●価格¥6,800　●メモリーカード容量①

ついに第2の事件発生!? そして悪夢界へ…

悪夢界から生還した一同を待ち受ける苦難とは？

CD－ROM3枚組みだけあり、かなりのボリュームを誇る本作。発売後、約ひと月が経過したが、いまだに序盤の迷宮をさまよっている人も多いだろう。何しろ各館に4つから5つものダンジョンが内包されているのだ。ひとつの館をクリアしたら、再び角島へ戻り、準備を整えてからまた新しい館へ。遊びごたえは十分。じっくり腰を据えて取り組みたいソフトに仕上がっている。

さて、今回は水車館ひとつめの悪夢界クリア後の冒険を追っていこう。隠し部屋に閉じこめられたユリエを解放し、館の主人の行方を突き止めることができるか!?

大がかりな隠し部屋を発見し、なおかつそこに幽閉されていたユリエの言葉を受け取った一行は、この事実を館の管理を任されている執事の倉本が知らないはずがないと考える。彼を問いつめるために大ホールに向かうと、案の定倉本はユリエの現状を知っていた。しかし、館の主人・藤沼紀一の行方についてはいっさい関知していないと言う。倉本から机の引き出しのカギを預かった一行は、機械室に向かい、悪夢界で手に入れた歯車を、水車を動かす機械にはめ込む。しかし、まだ歯車は3つ必要。残りの歯車もやはり、悪夢界にあるらしいのだが……。

第1の殺人事件の被害者は、青屋敷女当主！

ここでは、第1の殺人事件を振り返ってみよう。舞台は角島、青屋敷。完全な密室状態の中で冷たくなって発見されたのは、青屋敷の女主人・中村千織だった。彼女は頭を堅い物で殴られて即死した様子。そばに壊れた置き時計が落ちていたことから、犯行時刻を割りだすことができた。犯行時刻は午前3時。アリバイがある者は、誰ひとりとしていなかった……。

◀彼女からの招待状が、すべての事件の発端であった。残された謎を解くために4人は悪夢界へ。

犠牲者 中村千織

閉じこめられたユリエ

◀謎の歯車を手にして、第1の悪夢界から戻ってきた。しかし、これだけではユリエを解放することはできない。

▶館の主人も彼の養女も行方不明。執事が何か隠しているのではないか。そう考えたソウイチは、彼を問いつめる。

◀水車を動かす機械に、手に入れた歯車をはめ込んでみる。すると……。

水車館当主も死亡…

地下制御室に腐臭漂う屍体が…

早速次の悪夢界へ、と思った矢先に小ホールのエレベーターが故障。紆余曲折の末、発見した地下の制御室で、一同は思いがけない光景を目にする。藤沼紀一の死体。行方不明だった紀一は、地下の1室でひっそりと死を迎えていたのだ。状況から病死と判断したものの、ショックは隠しきれない。

▲エレベーターが故障。原因を探るために、館内をうろうろ。

▲制御室は、ある仕掛けを作動させないと出現しないようだ。

▲やっと見つけた制御室の入り口。よし、入ってみよう。

△藤沼紀一の死体発見!! 現場の様子から判断すると、他殺ではないようだが……。

©1998 Yukito Ayatsuji/ASK/TBS/Kadokawashoten/RED/Chime

3つの洞窟を制覇して黄金のヴィーナスを倒す！

第2の悪夢界は、東西北にそれぞれひとつずつ洞窟がある。中央には沼が広がっており、謎の看板が立てられている。とりあえず、この洞窟3つを制覇しないと先には進めないようだ。細かいアイテムを数多く集めなくてはならないので、かなり手間どるだろう。ただし、セーブ&回復ポイントが用意されているので、ピンチになったら即洞窟から抜け出すこと。条件が調ったら、中央の看板のもとへ行くと、橋が現われ、いよいよ中ボス・黄金のヴィーナスとの対決が待ち受けている。

◀藤沼紀一の亡骸を彼の寝室に運び込む。すると、壁に掛けられた絵が……。

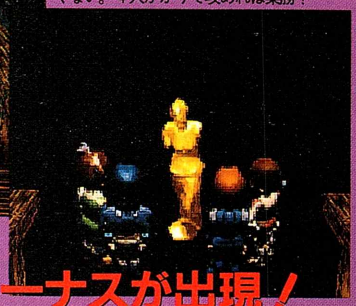
▼沼の前に立てられた看板。これはいったいどういう意味なのだろう？

▲この人が影男？　なんかワガママなことを言ってるけれど……。
▶ドアを見つけたけれど、開かない。ん？　よく見ると足跡が!?

第2の悪夢界には3つの洞窟が…

▶影男が橋を架けてくれた！　これで向こう岸に渡れるようになった。
▼井戸の中のカボチャみたいなモンスターから月長石と引換に、影招きの笛をもらう。それを吹くと影男が……。

▼このあたりのボスは、まだそれほど強くない。4人がかりで攻めれば楽勝？

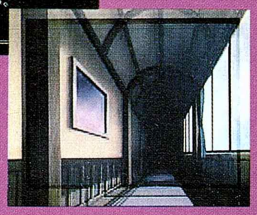


沼に橋が架かった!! 黄金のヴィーナスが出現！

ふたつめの歯車は水車小屋で使用さあ、次の悪夢界はどこに!?

やっとの思いで水車館に戻ってきたら、すぐさま歯車をはめに水車小屋に向かう。そして、第3の悪夢界の入り口探しを始めよう。ヒントになるのは、回廊に掛けられている絵。普通の絵よりもやや大きめの絵が、数点あることに気づくだろう。これらをひとつひとつチェックしていけば、それほど悩むことなく入り口が見つかるはずだ。ただし、悪夢界へ行くにはあるキーアイテムが必要。ここまでに手に入れている人も多いと思うが、まだの人は紀一の寝室をもう一度チェックすること！

◀何も描かれていない真っ白のキャンバス。なぜ、こんな絵が掛けられているのだろう？不思議に思ったユキヤは早速調べてみることに。



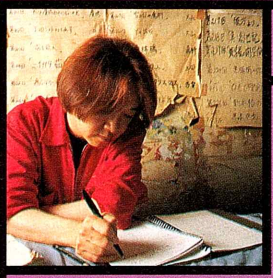
▶途中で手に入れたあるアイテムを身につけると、白いキャンバスに不思議な絵が浮かび上がる。どうやらこれが、第3の悪夢界への入り口のようなのだが……。

悪夢界はあとふたつ…

ここまでふたつの悪夢界をクリアしたわけだが、これでようやく水車館の前半戦が終了したにすぎない。この館だけでも、あとふたつの悪夢界が残されているのだ。まだまだ先は長い！

▶次の悪夢界への入り口のヒントが、このドクロ。今までに、ドクロにまつわるアイテムを入手したことはなかっただろうか。よく思い出してみよう。

つれづれ綾辻君　最終回スペシャル!!



［5月○日］『INPOCKET』誌上で京極夏彦さんと対談するために上京。これもまた〈YAKATA〉のPRの一環なのだが、いい加減このゲームについて語るのも飽きてきた。企画が立ち上がってからもう3年以上だもんなあ。

［5月×日］　発売日はどうやら6月4日になりそう。諸々の問題を考えると、これはとんでもない強行スケジュール。ここまで遅れたんだから、別にそう急がなくてもいいじゃないと思うのだが、そうはいかない事情か多々あるらしく……と、ああ何と大人の世界であることよ。こういうのは本当に苦手。ただでさえ悪い体調がますます悪化し、それやこれやで原稿にもまったく手がつかず。

［5月△日］　すったもんだの末、6月4日に発売決定。

［5月□日］　〈YAKATA〉の攻略本が何社かから出る予定である。そのうち、綾辻が監修を務める一冊に収録する鼎談のため、今月二度目の上京。お相手は竹本健治さんと喜国雅彦さん。お二人とも、例の極秘依頼に応じてくださった方である。ちなみにこの攻略本、装幀は京極さん。攻略部分以外の内容も盛りたくさんなので、ゲームを持っていなくても買う価値あり(？)。

［6月○日］　某人気ゲーム誌のクロスレビューで〈YAKATA〉が取り上げられたものの、なかなか辛い点数。大人げなくも、ついムッとしてしまう。

［6月4日］　〈YAKATA〉全国一斉発売。テレビでCMも流れはじめたというが、関東のみらしく目にする機会なし。しかし、とにもかくにも発売なのだ。長い道のりだった。店頭でソフトを見つけた時には妙にドキドキして、つい自分で買い求めてしまう。こういう気分はデビュー作『十角館の殺人』が出た時以来である。

［6月×日］　〈YAKATA〉には「人形館の呪い」というのが存在するとの情報。「第6章人形館」の冒頭イベントの後、人によっては画面が真っ黒になってしまうという恐ろしい目に遭うらしいのだ。この呪いを防ぐためには、問題のイベント後、部屋から出る前に「フロッピイ2」のモンスター図鑑を開けば良いという。あまりに恐ろしいので、ここに書いておくことにしよう。

＊　＊　＊

一年近く続いたこの日記連載も今回で終了である。嬉しいような寂しいような。「綾辻様と私」なる怪しいコラムが読めなくなるのも、実を云うとちょっと寂しかったりして（今度デートしましょ、N本さん）。

ともあれ皆さん、長らくご愛読ありがとうございました。担当のM川氏にも大感謝。まだ〈YAKATA〉を遊んでない人、遊んでね。ほんと、面白いから。

さよなら　綾辻様と私

いよいよお別れのときがきてしまいましたね。最後まで色好い返事がもらえなかったこと、恨みたくはありませんが、やっぱり心は痛みます。今までお会いした回数4回、お電話した回数2回、撮ったプリクラ2枚。これが私と綾辻様の1年間なのですね。……とセンチになってる私のもとに気になる噂が。「囁き」シリーズゲーム化かも!?　ふふふ。まだまだ諦めませんわよ!!

ARCADE NEWS!

蛇腹剣を駆使する女剣士、参戦！

SOUL CALIBUR ソウルキャリバー TM

今月もナムコのアーケード最新作、3D武器格闘『ソウルキャリバー』の続報が届いた！デフォルト10キャラクターの最後のひとりも発表され、ますます期待は膨らむばかり。彼女の持つ異形の剣、蛇腹剣からはどんな技が繰り出されるのか。その秘密に迫ろう。

その名は蔦を意味する"アイヴィー"！

剣をいくつものパーツに分割し、その中心に綱を通した武器、蛇腹剣。今回発表された新キャラクター、アイヴィーは、この武器を己の体の一部のように扱う女錬金術師である。あるときは剣、またあるときはコルドン・ダルジャンのように扱えるこの武器の動きは、まさに変幻自在。剣状態からの直線的な突きが、突如ヘビのようにのたうち、敵の体にからみつくといった攻撃に変化する！

剣は、時にその所持者の人格すら表わすという。この武器同様、アイヴィー自身もひと筋縄ではいかなさそうな気配。持ちキャラとして飼い慣らすつもりが、逆に飼い慣らされたりして!?

IVY アイヴィー

STORY

名門バレンタイン家のひとり娘として育てられ、何不自由なく成長したイザベラ。だが、ある日を境にバレンタイン伯は変わってしまう。財を使い果たし、家は一代にして没落。伯は狂死し、そのあとを追うように母親もこの世から去る。母親は死に際にイザベラに言い残す。「あなたは本当の娘ではない」と。

ひとり残されたイザベラは、ある日父の日記を発見。研究の末、ソウルエッジの正体を知る。彼女は、ソウルエッジを減する剣を生み出すために、太古の魔術を利用するのだった。蛇腹剣にさらなる力を与えるべく。

SWORD OR WHIP?

剣として使うか

◀接近戦は小まわりのきく剣状態で戦うのが無難。錬金術師とはいえ、相応の剣技は身につけているのだろう。パワー系のキャラと戦うときには、これで相手の出端をくじく戦い方が有効だろう。

鞭として使うか

▶全キャラのなかで最長のリーチ（攻撃範囲）を誇る。タキなど、短い間合いに特化したキャラはもちろん、攻撃範囲の広い敵をリーチで圧倒することもできる。

使い分けが肝要

◀いくら有効な攻撃法でも、そればかり使っていては動きを読まれてしまう。近い間合いであえて鞭状態にしてみたり、素早い相手に剣で反撃してみたりと、相手の意表をついた使い分けも重要になってくる。

CHECK! イラストと3Dモデルを比べてみよう

アニメイラストと3Dモデルで、イメージが大きく変わるキャラも多いが、このアイヴィーは両方に共通のイメージを持たせることに成功している。やはりポリゴンは、アニメ調の少女よりも大人の女性の魅力のほうを表現しやすい、のかもしれない？

▲他キャラの別人っぷりから比べれば十分そっくりなCGとイラスト。

ポリギャルならぬ「ポリ姉」!?

©㈱ナムコ

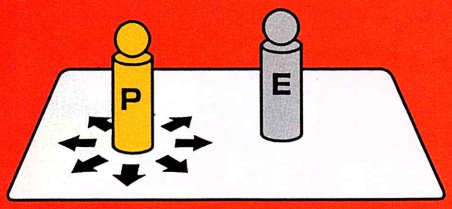
SYSTEM

システム解説

様々なシステムの導入により、3D格闘が3D格闘である必然性に迫る『ソウルキャリバー』。もはや縦斬り横斬りだけを区別している場合ではなく、その攻撃が左右どちらに振られるのかも重要になる。

1 8WAY-RUNの存在が本作を真の3D格闘たらしめる

図1.



軸にとらわれない自由な動きが可能
（P＝プレイヤーキャラ、E＝敵キャラ）

図2.

動かない相手の周りをまわることも
（P＝プレイヤーキャラ、E＝敵キャラ）

ビジュアルだけではなく攻防も3Dで行なう

続編ではなく、完全なる新作――。ナムコがその点にこだわるのも、ゲームを実際にプレイしてみて納得といった感じである。もはや『ソウルキャリバー』は、『ソウルエッジ』や『鉄拳』シリーズのように、1本の軸上だけで戦うゲームではないのだ。

8WAY-RUNの採用によって、キャラクターは図1のように直線的に走ることも、図2のように走っている最中にその進行方向を変えながら走ることも可能となった。攻撃力の高い縦斬りに対する有効な回避手段と言えるだろう。その気になれば、3Dフィールドを走りっぱなしで戦うこともできる。また、キャラの向きによって出る背後投げなどの技も、軸ではなく、キャラの実際の向きによって判定される。3Dゲームならではのシステムだ。

側面をとる

▲キャラの向きで、右まわりと左まわりのどちらが側面をとりやすいかが変わる。

背面をとる

▲相手が突進する技を出しているときがチャンス。もたもたせずに即攻撃に移る。

特殊移動でも

▲キャラ固有の特殊移動技を使って、側面や背面にまわる手も。うまく翻弄したい。

8WAY－RUN中に縦斬りまたは横斬りボタンを押すと、強化された攻撃が可能となる。どの程度強化されるかは現在調整中だが、「積極的に使うと強い」ことは確からしい。縦斬りを左右にかわし、強化された斬りを叩き込もう。

ちなみに、空中に浮かされた場合でも、方向レバーの上下で着地地点を変化させ、空中コンボを回避することが可能となっている。

▲▶ 8 WAY-RUN中からの攻撃によって高々と浮き上がったヴォルド。このまま黙って空中コンボをくらうのは痛い。着地点を変えて回避。

空高く舞い上がれ！

2 剣戟の響き高く、ガードインパクトも強化！

弾き

▲今までどおり相手の武器をはじき、その隙に一方的に攻撃が可能となる。コマンド投げのチャンス。

さばき

▲一部の技（盾技など）は、ガードインパクト能力も同時に持つことも。空いている剣で攻撃だ！

相手の技によって変化する

ガードインパクトで好機を呼び込む

ボタンのタイミングをつかむまでが難しいが、一度覚えてしまえば反撃の糸口として重宝したガードインパクト。今回はこのガードインパクトのコマンドが数種類に増え、下段技も防ぐことができるように。単純にガードインパクトできる者勝ちにならないよう、読みの要素がある点がポイント。

3 キャラクターごとに独自の技体系が存在する！

相手キャラが変われば戦い方も変わってしまう!?

多くの格闘ゲームでは、すべてのキャラクターはひとつのルールの上で表現されている。その範囲の中で打撃技が強力だとか、投げ技が充実しているとか、決め手となる技の違いで個性が変わるわけだ。しかし、この『ソウルキャリバー』では、キャラに個性をつけるためにそのキャラクター専用のシステムを用意するという荒業をやってのけている。「最終調整時に地獄を見る」とは企画者である恩田氏の発言だが、その努力のかいあって、かつてない戦いを楽しめるというわけだ。

さて、ここからは6月上旬の時点でプレイが可能だったキャラクターのうち、特に印象的だったキャラの使用感覚をレポートする。キリクやアイヴィーといった新キャラは使用できなかったが、街で見かける日も近い？

構えと構えを大技でつなぐ！

NIGHTMARE ナイトメア

ナイトメアの最大の特徴は、斬り攻撃を出したあと、ボタンをホールド（押しっぱなし）することで構えが変化する点だろう。構えが変化したあとの攻撃も、ボタンをホールドすれば、また別の構えへと移ることができる。

▲振った剣を振りぬかずに止め、間髪入れず次の攻撃に移るということもできる。

かついだ剣が

◀肩口から剣をぶらさげたナイトメア。

▶構えを保つも次の構えへと移行するも自由。

振り下ろされたあと

めまぐるしく変わる構えを見切れるか？

MAXI マキシ

マキシも構えを変化させることができるキャラクターだが、同じ構えで静止するということがない。下の連続写真を見ればおわかりのとおり、振りまわすヌンチャクのそれぞれの位置がひとつひとつの構えになっているのだ。

もはや技表の作成は不可能？

計6つの構えがループするヌンチャク振りまわし。首にかけているときと、腰にかけているときとでは当然出る攻撃も全く違う。縦斬り、横斬りの違いももちろんあるだろう。

この魔人、パワーだけではない！

ASTAROTH アスタロス

パワーだけかと思いきや、意外な小技も持つアスタロス。縦斬りを振り切る前に、左右の横切りを出し分けることができたりもする。8 WAY-RUNで近寄ってくる相手に特に有効な技といえる。もちろん、相手をぶんまわす技もしっかり用意されている。

斧は振られて　東へ西へ

▶このように、相手がどちらにかわそうとOK。相手がガードを固めたら投げてしまおう。

古参メンバーももちろん健在

VOLDO ヴォルド

ヴォルドの動きもさらにパワーアップ。いっそう怪しく、美しく（気味悪く）強化されている。構えとして背向けとブリッジが用意されているので、攻撃方法もさらにわけがわからなくなった。案外、ダークホースかも。

▶背向けからの素早い一撃がヒットメリットも多い。

▲女性キャラにはいやがられそうなブリッジ。

立ち状態からしてヘンなんですが

▲ゆらーゆらーと前衛舞踏チックに動いてくれます。この動きで攻撃もかわせる？

▶ブリッジから逆立ち攻撃。ガード不能技もはじけるようで笑いを誘う。

『鉄拳3』のスタッフも参加!!

今回、『ソウルキャリバー』の開発にあたり、ゲームシステムやキャラクターのモーション部分に、アーケード版『鉄拳3』のスタッフ陣も参加している。もちろん処理と描画は秒間60フレームで行なわれているので操作感も全体的に軽快。これはもはや『ソウルエッジ』の続編などではない。完全なる新作である！

いよいよ稼動間近！　7月下旬を待て!!

スクープ!! エニックスが放つ「映像系」(!?)ゲーム

グレイトヒッツ

●サウンドイマジネーション
●エニックス　●今秋発売予定
●価格未定　●メモリーカード容量未定

音楽系ゲーム第2弾

サイケでポップでファンキーなVCをつくれ!

エニックスが切り開く新ジャンルゲーム第2弾!　今度は映像クリエイターとなり、サイケな街角で素材を集め、イカしたビデオクリップをつくるゲームだ!!

世界一の「ビデオクリッパー」目指して奮闘するゲイジツ家ゲーム

『バスト ア ムーブ』に続いてエニックスから登場する、音楽系ゲーム第2弾!　ゲーム内の様々な街で音と映像を集め、それらをまとめてビデオクリップを制作。そのできばえ次第でゲームがいろいろ展開していくという前代未聞の内容だ。

▲▶ビデオクリップ制作時は、こんなポップな編集マシンを使う。

いろいろな街を舞台にビデオクリップをつくる!

キミはこの世の花形商売、ギャルも振り返るビデオクリップアーティスト「ビデオクリッパー」。街をさまよい素材を集め、カッチョいいビデオクリップ(VC)をつくるのだが、行く先々の街では事件が起こり、その流れで必然的にVCをつくることになる。そこで示される「お題」をクリアするVCをつくらなければ、先には進めないというわけ。VCがよければ、人気も上昇!

▼暗い雰囲気のダストタウン。ダークな素材がそろっている街。

▲ベガスタウンは電飾系。街の人も派手なVCを好むらしい。

▼チルドタウンはファンシーな素材がたくさん。可愛いVCがウケそうだ。

▲和風ムード満点の富士山タウン。浮世絵の背景が手に入るぞ。

登場キャラもクセいっぱい

VCをつくるのに必要な素材は、音楽や背景、それに出演タレントというのもある。本作の世界「ノイズシティ」には13組のタレントがいて、彼らに出演を依頼しなければクリップは完成しない。その交渉にはキミの人気や名声がかかわる。いいVCをつくり続ければ知名度も上がるぞ。

▶ノイズシティのトップアイドル。マドンナ。
ピア

▶天下御免のロリロリアイドル。16歳。
ジョア

▶すべての女性を虜にする、美しき孤高の男。
カストラート

◀「セクシー巫女さんファッション」の娘。
月琴鳴子

◀モップを手に持ち踊り狂う実力派シンガー。
ベルリラ

◀超破壊的なハードコアギタリスト。小心者。
バックロード

カメラワークもエフェクトも自由自在だ!!

©ウィズ・システムサコム・シーク・ソイツァーミュージック・エニックス　1998

Simulation

パチンコパーラーついに開店です！
キング オブ パーラー2

期待の本作もついに発売。パチンコチェーンを大きくするには山あり谷あり。その経営の一端を紹介します。

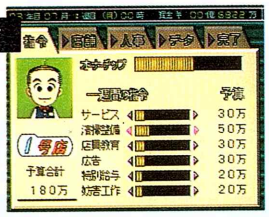
●パチンコ店経営シミュレーション
●ティー・イー・エヌ研究所
●発売中
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①～⑤

パチンコ店経営なんていうと、パチンコの専門的な知識が必要？　と敬遠してしまうユーザーもいるんじゃない？　でもご安心あれ。システムは『シム』や『A列車』シリーズをもっとずーっと簡単に。さらにコミカルな演出も満載。パチンコの専門知識も不要。マップも3つ難易度によって選べるから気軽に手に取ってもらえるハズ。

そこで今回は、手軽な本作の魅力をお伝えするため、ゲームを進めるうえでいちばん重要な要素である経営方針決定のシステムと、数々のイベントシーンを紹介しよう。この画面写真にピーンときたら、キミもパチンコ店オーナーに仲間入りしよう。

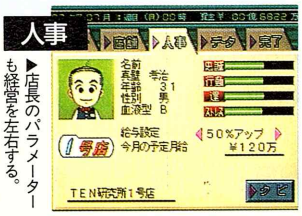
オーナー！　今週の経営計画を立ててください!!

ゲーム進行は単純明快。店を出したら1週間に一度、下の4つのウインドウを見ながら経営方針を変更していくだけ。「指令」で各店舗の店長に1週間にすべきことを命令し、「店舗」で経営コンセプト（9種類＋カスタム）を決定し、「人事」で店長パラメーターと給料設定や人事移動を行ない、「データ」で各店舗の状況を確認して「指令」にいかすのだ。店のパラメーターは放っておくとどんどん下がっていくので注意。低パラメーターは「指令」ですぐにフォローしよう。イベントもそれに合わせて変化。



▶最高400万円使い店を切り盛り。店長のストレスが達成に影響。

▶出玉率や換金率を変更。出店地域の特性に合わせて考えよう。



▶店長のパラメーターも経営を左右する。

▶店のパラメーターを見ながら足りない要素に指令を出そう。

店長は忙しい！　のイベントの数々

▼店員のマナーが下がるとこんなクレームが。

▲パチンコといえば新台入荷。客数もアップ。

▲地域住民との交流もある。客も増える。

◀男店長にすり寄る客も。ひいきはいけません。

◀珍しい景品を売り込みにきたら即購入。きっと客寄せになる。

トラブルを乗り切ればパラメーターUP！

●敵情視察も欠かせない

出店場所の近所には、必ずライバル店があるはず。営業時間や換金率を同じにすると、最初は小規模な自店舗は不利かも。負けないためにどう工夫するか、そこを考えていくのが楽しいのだ。

◀うらやましい状況。敵は手ごわいのだ。

Pazzle

あのキティちゃんがパズルで登場！
ハローキティのCube de Cute

日本の国民的アイドル「ハローキティ」がついにゲーム化。今回は裏&隠しエリアの情報と共に紹介しよう！

●パズル
●カルチュア・パブリッシャーズ
●発売中
●価格¥4,800
●メモリーカード容量①

ばつ丸のいたずらで、不思議な世界に迷い込んでしまったキティちゃん。そこはハイビスカスの香りに包まれた見たこともない南の島。果たして、みんなのいる元の世界に無事戻ることはできるのか……？

本作は全11エリアで構成され、それぞれのエリアは3つのステージに分かれている。クリア条件は画面上のアイテムをすべて取ること。落ちてくるキューブを使い、いかにうまくアイテムまでの道をつくれるかがクリアの鍵となる。キティちゃんとキューブの操作を間違えやすいので注意が必ず出る。

▶空中にあるアイテムを取るためには、キューブを階段状に積み上げていく必要がある。

◀キティちゃんは常に左右どちらかに歩いている。うまくアイテムまで誘導してあげよう。

ゲームモードは全部で3つ！

ストーリーモード

3ステージクリアするごとに、次のエリアを選んでストーリーを進めていくモード。エリアの選び方によって、話の展開は変わっていく。また、このモードで2Pプレイを選ぶと、お互いに助け合いながらステージをクリアする「協力プレイ」となる。

▶カワイイ背景グラフィックにも注目してみてほしい。

◀エリアによって、画面の雰囲気は全く異なる。

フリープレイモード

▶一度クリアしたエリアなら、自由に選ぶことが可能。

◀選択画面では、各エリアのごとの説明が表示される。

これまでクリアした好きなエリアとステージを選んでプレイできるモード。1P・2Pプレイのほかに対戦プレイができる。対戦のルールは、画面上にある9個のアイテムのうち先に5個取ったほうが勝ち。数が同じ場合や時間切れは引き分けとなる。

ピクチャーブックモード

いずれかのエリアをクリアしていると、絵本形式でこれまでのストーリーを見ることができる。すべてのエリアを無事にクリアして、絵本を完成させてみよう！

隠し&裏エリア発見！

隠しエリア

通常のストーリーモードを一度クリアし、エンディング後にセーブすると新たにエクストラモードが登場。パティ&ジミーやリトルツインスターズなどのエリアが始まりクリアしたところのキャラが使用可能となる。

裏エリア

全11エリアのストーリーモードと全5エリアのエクストラモードをクリアし、そのセーブデータをロードするとストーリーモード上級編に入ることが可能。その難易度は、通常よりも格段にアップしている。

©1998ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC　©'76,'89,'93,'98,SANRIO©1998 CULTURE PUBLISHERS

あの本格SLGが可愛く変身！

マスモンKIDS

Simulation

あの『マスター・オブ・モンスターズ』が、チビキャラの活躍するキュートなSLGになってPSに帰ってきた！

●ファンタジックシミュレーション
●東芝EMI
●発売中
●価格¥6,800
●メモリーカード容量②

ファンタジー世界を舞台に、モンスターを召喚して戦わせるシミュレーション『マスター・オブ・モンスターズ』。その戦略の面白さはそのままに、簡単な操作性と2頭身のキャラでポップにリニューアルされたのがこの『マスモンKIDS』だ。世界破滅の鍵を握る古代魔法をめぐって繰り広げられる、時空を超えた大冒険。ギャグを散りばめた明るく元気なストーリーは、SLG初心者にもとっつきやすいだろう。

▲▼3Dのフィールド上に展開されるバトル。ユニットの動きも楽しい。

◀キャラクターデザインには、イラストレーターのここまひ氏を起用。コロコロのキャラがフィールド狭しと駆け巡る。

絶望・復讐・謎を追う7人の若者

CRISIS CITY

Shooting

巨大企業ゼクス本社の壊滅を目指す強靭な肉体を持つ7人の若者たち。邪悪なウイルスへの復讐劇が始まる。

●3Dアクションシューティング
●タカラ
●発売中
●価格¥5,800
●メモリーカード容量ー

映画ばりの美しいビジュアル演出で贈るスピーディなアクションシューティング。武器と能力が異なる7人からひとりを選び、いくつかのシーン（シーンごとに制限時間あり）で構成されたステージをクリアしながら、ゼクスの本拠地を目指し戦いを挑む。ステージをクリアするごとに、それぞれのキャラごとのストーリーが絡み合ってシナリオが進行する演出も楽しい。操作に慣れるまでは難しいが、プレイしごたえのある1本だ。2P対戦も用意。

◀各面のラストには、ほかの6人がボスとして登場する。

▶主人公の動く位置により、多彩にカメラアングルが切り替わっていく。

攻略ワンポイントアドバイス

▲主人公に襲いかかる車を敵や遮蔽物にぶつけて破壊することで進路が楽になることも。

▼その場に立ち止まることでHPが回復。制限時間ギリギリまで粘ることも必要だ。

▲銃以外に強力なサブウェポンも携帯。爆風や誘爆を利用して効率よく敵を倒そう。

新基準・CT機解説モード搭載

実戦パチスロ必勝法！ サミーレヴォリューション

Pachinko & Pachi-slot

今年度から採用されたCT機「ウルトラマン倶楽部3」を含む5機種を収録。最新台の攻略も万全！

●実機パチスロシミュレーション
●サミー
●発売中
●価格¥6,300
●メモリーカード容量①

他機種から続き第16弾となる『実戦パチスロ必勝法』最新作。今回は「ウルトラマン倶楽部3」「ホーンテッドパーティー2」「BC20000」「祭」「テキーラ」の人気5機種を収録。

ユーザーから要望の高い新攻略機能を盛り込んだシミュレーションモードや、CT（チャレンジタイム）機のレクチャーモード、ゲーム感覚で攻略できるミニゲームなど、各プレイヤーに合わせた多彩なモードを搭載。実機製作から得たノウハウを詰め込んで、さらにグレードアップした実機シミュレーションが楽しめる。CT機の攻略ポイント満載の小冊子も同梱される。

ファンのニーズに答える3つのモードを収録

1 シミュレーションモード

▶十数種類の充実した攻略要素を用意。

2 CTレクチャーモード

▶画面の動きに合わせて、CT機の攻略法をテキストで解説してくれる。

◀いつでも必要な攻略要素を同時に画面に表示することができる。便利。

3 ミニゲームモード

◀各台の攻略部分だけをゲーム感覚でプレイ。初級～上級3段階がある。

ホントの恋ってそんなに甘くない！

ラヴ・セラピー

Simulation

スタッフは全員女性。男に都合がいいだけじゃない、等身大のナマの女の子12人と恋を楽しむソフトが登場！

●恋愛ナビゲートゲーム
●ビー・ファクトリー
●7月9日発売予定
●価格¥5,800
●メモリーカード容量②

「個性學」で相性占い

占いモードでは生年月日と出生時間をもとに「個性學」で性格判断をしてくれる。彼女との相性を占ってみよう。

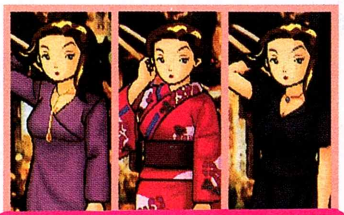
◀誕生日と出生時間をもとに、結婚運、相性、コミュニケーション運を占ってくれる。

「個性學」に基づいて分類された女の子キャラ12人。彼女たちの性格を見抜き、喜びそうな場所へデートに連れていこう。13回のデートを終えたら、いざプロポーズ！

▶デート場所によって好感度が変化。イタメシ食べさせてりゃいいなんて考えは甘い！

実用性バツグン!! 「ぴあ」提供のシティ情報

▶登場するデートスポットはすべて実在の場所。お店のデータベースとしても役に立つのだ。



女の子のファッションも毎回変化

©TAKARA CO.,LTD.1998　開発元:バンプレスト（ウルトラマン倶楽部）　販売元:サミー　©円谷プロ©BANPRESTO©SAMMY 1998/MAXBET
©SystemSoft Co.／©1998 TOSHIBA EMI　©松井雪子／B-Factory©日本個性學研究所©PIA CORPORATION©1998 B-Factory／B.V

Simulation

おなじみ友情育成SLGの第3弾！

Wizard's Harmony ~another story~(仮)

ファンタジー世界の冒険者学校を舞台に、弱小サークルの活躍を描く『ウィザーズハーモニー』に外伝が登場！

- ●育成シミュレーション
- ●アークシステムワークス
- ●98年夏発売予定
- ●予価¥5,800
- ●メモリーカード容量未定

異世界の冒険者育成学校「スキル&ウィズダム」が舞台の『ウィザーズハーモニー』シリーズ。その第3弾の登場だ。今回は、前回16名まで増えたメインキャラを6人にまで絞り込み、その分イベントシナリオを充実させた内容となっている。また、仲間4人で任務に取り組むカルテットシステムなど、新たな要素も導入されている。

今回の主人公 ナッツ・ディアンズ

『ウィザーズハーモニー』シリーズの主人公らしく、先輩からいじめられる運命にある少年。冒険や探索が趣味で、将来は考古学者になりたいとのこと。弱小サークルのマスターとしての苦労が、彼をどんな風に成長させるか見物だ。

6人の仲間と友情を育む！

▲ちょっと協調性に問題アリなティム。科学者の卵で発明が得意だが、反面、感情的な人間には嫌悪感を示す。仲間にすると苦労が多そう。

▲お嬢様育ちの17歳。のんびりした性格で花が大好き。

Adventure

4つの時代を舞台にした悲恋を描く

久遠の絆

「悲恋」を描いたシネマティックノベル、『久遠の絆』。現代と3つの過去を舞台に壮大な物語が幕を開ける。

- ●シネマティックノベル
- ●F・O・G　●98年秋発売予定
- ●価格未定
- ●メモリーカード容量未定
- ●デュアルショック対応

平安時代、元禄、幕末、そして現代。4つの時代を行き来する"シネマティックノベル"が登場する。カルトな人気を博した『みちのく秘湯恋物語』を制作したFOGが贈る第2弾は「輪廻転生」をメインテーマに据えた"悲恋"の物語。必ず破滅する運命を背負ってしまったヒロインと共に転生を繰り返す主人公。現代を軸に、物語は過去へと飛ぶ。制作スタッフは、一部の人々に絶大的な人気を誇った『みちのく』と同じ。これは期待せずにはいられない！

平安時代

◀炎上する羅生門を背に壮絶な笑みを浮かべる桐子。陰陽師一族、賀茂家の娘だ。

▶夕焼けにたたずむ蛍。ある陰陽師との出会いが彼女の運命を……。

現代

▶主人公が居候させてもらっている斎家の娘、栞（しおり）。従妹で幼馴染みであり、同級生。

◀ヒロイン、万葉（まよう）。主人公の高校に転入した謎の少女。

Simulation

男女両方の視点から恋愛を楽しむ

Mystic Mind ~揺れる想い~

出会い、告白、交際、そして別れ……。恋愛のあらゆる要素を男女両方の視点で楽しむラブコメシミュレーション。

- ●ドラマチックシミュレーション
- ●毎日コミュニケーションズ
- ●9月3日発売
- ●価格¥6,800
- ●メモリーカード容量1

プレイヤーが性別を選択し、恋愛のすべてを楽しむというのがこの『MM』の特徴。

主人公は「双葉寮」に入寮した転校生の葛城圭と、彼の「圭」という名を聞き、ひとり胸を躍らせていた河合めぐみ。男を選択すれば葛城圭、女なら河合めぐみとなってゲームを進めることになる。

葛城 圭 ♂

▲双葉寮に入寮した転校生。不器用で鈍感だが努力家。慣れない男女共同の寮生活にとまどっている。（CV．遠近孝一）

◀▲序盤からいきなり告白されたり、三角関係などもあるみたいだ。

河合めぐみ ♀

▲裏表のない快活な性格でだれからも慕われる。ラブコメのヒロインらしい鈍感なタイプでもある。（CV．桑島法子）

双葉寮の仲間たち

◀結城 舞　◀上条 司　◀麻生 雫　◀御影北斗

▶高崎瑠梨　▶姫宮夏生　▶木場龍司　▶三輪祐一

Adventure

コナミ初のインタラクティブアニメ！

DANCING BLADE かってに桃天使！

CD-ROM3枚組、総アニメーション60分以上の贅沢ボリュームでお届けするインタラクティブアニメ登場。

- ●インタラクティブアニメ
- ●コナミ
- ●8月27日発売予定
- ●価格¥5,800
- ●メモリーカード容量1

時は「平聖」。剣と魔法と科学が混在する不思議な世界。桃から生まれた桃姫が、自身の出生の秘密を求め、幼なじみの主人公と旅に出る。道中で知り合った、猿吉、おいぬ、キジメらと共に、巨大戦艦「雷童丸」に乗り込み鬼ヶ島へ。本作は昔話「桃太郎」をモチーフにしたインタラクティブアニメ。途中、選んだ行動で、シリアスなストーリーからコメディまで、物語が劇的に展開していく。コナミが自信をもってお届けする新ジャンル。これは要チェックだ!!

©ARC SYSTEM WORK CO.,LTD　©1998 FOG　©1998 Mainichi Communications,Inc./Family Soft CO.,LTD.　©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.　CHARACTER DESIGN © KONAMI 京都アニメーション

究極のF1シミュレーションが登場

童夢の野望2 The Race of Champions

Simulation

前作で好評だった部分を残しつつも、様々なところをパワーアップした本作。マシン性能をいかして勝利を目指せ！

●シミュレーション
●オズ　クラブ
●9月発売予定
●価格¥6,800
●メモリーカード容量未定

自分がレーサーとしてではなくチームの監督としてレースを戦い抜くという、一風変わったレースシミュレーションの第2弾。さらに細いマシンセッティングが可能になり、前作よりも高度な戦略を要求される。

◀熱い戦いを予感させるタイトル画面。実写さながらの、リアルなF1マシンが美しい。

▶細部まで細かく設定することが、レースに勝つための秘訣。初心者向けの設定もある。

リアルな走行シーン!!

マシンセッティングの重要性

レース中にもっとも重要とされるのは、ピットクルー人員の割り当て。人数配分が少なすぎて手がまわらなくなっても、逆に多すぎてもよくない。十分に考えて人数を割り当てよう。チーム監督としての緻密な計算力と適切な判断力を磨こう。

◀ピットクルーの能力も考慮しつつ人員を決定する。

告白してからが本当の恋の始まり？

あのこどこのこ

Non-geure

知り合った女の子と仲良くなって、告白したあともさらに恋愛の楽しさ・つらさを味わえる新しいタイプのゲーム。

●新感覚恋愛SL的ボードゲーム
●サクセス
●8月6日発売予定
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

告白後もゲームが楽しめる本作。夏バージョンのイベントにはデートで海に行ったり、浴衣の彼女と花火をしたりと夏らしいものが用意されている。実際の町が登場するので臨場感のあるデートが楽しめる！

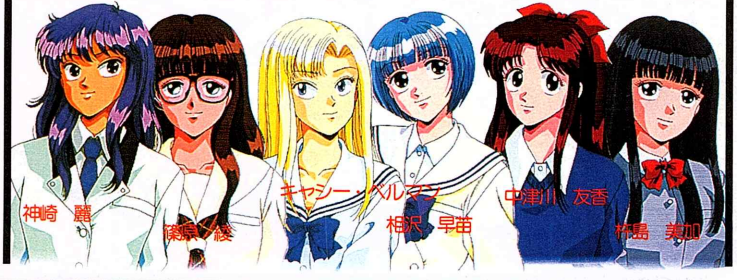
◀これはゲームの舞台となる渋谷のマップ。話のネタを探そう。

▶浴衣姿の彼女とふたりで花火を楽しむ。夏の定番イベントだ。

ドキドキなイベントもある!?

◀彼女はつらいかもしれないが主人公には嬉しいハプニング。

女の子を楽しませよう！



あの名作RPGがPSでよみがえる

The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ

RPG

パソコン版で空前の大ヒットを記録した名作『英雄伝説』が、Ⅰ・Ⅱセットで、ついにPSに完全移植された！

●RPG
●GMF
●発売中
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

ストーリーにつながりのあるシリーズ1作目と2作目が、ひとつになってPSに完全移植。パソコン版の雰囲気をそのまま残し再プレイの人はもちろん、初めてプレイする人でも原作の面白さを味わえるだろう。

◀のちに「英雄」と呼ばれるようになる、王子セリオス。

ふたつの物語が楽しめる！

Ⅰ 父の仇をとるため立ち上がれセリオス

父を亡くし、世継ぎとなるはずだった王子セリオス。モンスターと手を組んだ大臣アクダムに母国を追われたセリオスは、父の仇を討ち、祖国を救うことができるだろうか!?

◀物語の舞台・イセルハーサ。

▶セリオス王子の趣味は、なんとスライムいじめ。

Ⅱ 再び訪れる災い

主人公はセリオスの息子アトラス。一見平和に見えるイセルハーサだったが、再びこの国に災いが降りかかろうとしていた。

▲▶1作目のメインキャラクターたちは、2作目でも登場するのだろうか……？

シリーズ最新作、ついに登場!!

'98甲子園

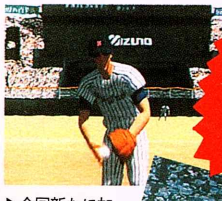
Simulation

一風変わった高校野球シミュレーションの最新作。熾烈な激戦を勝ち抜いていくためのカギは汗と努力と根性か!?

●シミュレーション＆スポーツ
●魔法
●発売中
●価格¥5,800
●メモリーカード容量③～⑮

自分の母校チームでプレイできるのが魅力の甲子園シリーズ。今回も全国4129校のデータが入っているほか、カメラワークや選手の動きなども大幅にパワーアップ。そして、今回の最大の特徴はエディット機能の充実。ユニフォームや投球モーションなどはもちろん、なんと校歌や校旗までも作成可能となっている。

目指せ甲子園



▶今回新たに加わった投手側アングル。これにより、さらに臨場感が増した。

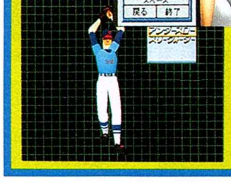
迫力の実況!!

◀古谷徹・加藤精三両氏の実況が試合を盛り上げる！

好みの球児を作成可能

今回のエディットツールはユニフォーム着せ替え、モーション作成、校歌作成、校旗作成の4種類。そして、これらひとつひとつのツールは単体でも商品になってしまうほどクオリティの高いものになっている。

▶ユニフォームの胸部分の文字も作成可能。文字色の変更も自由自在だ。



◀投手の投球モーションを自分で作成し、実際に試合にも反映できる。

©DOME/OUTBACK/OZ CLUB　©SUCCESS　※画面は開発中のものです　©1990,1992,1997 Falcom Co. ©1998 GMF　©1998魔法株式会社

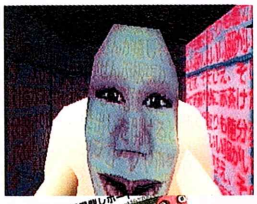
Non-genre

夢から夢へリンクするトリップゲー LSD（エルエスディー）

またまたPSならではのゲームが登場！　ラリラリになって徘徊するあの気分を気軽に味わえてしまうのだ。

●ドリームエミュレーター
●アスミック・エース エンタテインメント
●秋発売予定
●予価¥4,800
●メモリーカード容量未定

有名幻覚剤と同じ名前を持つ作品『LSD』。とある女性スタッフの夢日記をもとに制作した3D不条理ワールドを歩きまわるというのがそのゲーム内容だ。とまあ、画面写真を見てもわかるとおり、買う人は名前だけで即購入決定、そうでない方は理解不可能なタイプの作品ではある。



◀普通のゲーム好きには耐えられないであろうビジュアル。夢か幻なのか。

即発禁か？

▶テクスチャーが変わり、見慣れた場所も一瞬で別世界に。

一発キメてからつくっただろ、このパンフ！

▶プロモーション用に制作されたパンフもイイ感じ。LSDクッキーなんてものの制作方法も載っている。

Table

ガイナックス作品が麻雀で対決!?
新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

『エヴァ』『トップ』『ナディア』。ガイナックスの人気作品のキャラクターがなんと麻雀で大決戦!!

●アドベンチャー麻雀
●ガイナックス
●7月23日発売予定
●予価¥6,800
●メモリーカード容量③

優勝者はどんな望みもかなえられるという麻雀大会。この大会の開催を知ったアスカは、麻雀のルールを知らない自分の代役としてシンジに出場を迫るのだった……。これが本作のストーリーモード、シンジ編のストーリー。このほかにも『ふしぎの海のナディア』のジャン・R・ラルティーグ、『トップをねらえ！』のタカヤノリコが主人公となるストーリーがある。キャラ麻雀にはお約束の"フリー対戦モード"も用意。

▶美人のアマノカズミを前にジャンに脅しをかける（？）ナディア。

◀シンジが気になるノリコ？むろんグラフィックはすべて描き下ろしだ。

綾波も微笑む

美麗グラフィック！

綾波VSアスカ!!

▲◀対局画面ではキャラが叫ぶ！上がりどきにはこんなふうにカットイングラフィックも!!

Action

アメコミの人気作がPSに降臨!!
SPAWN THE ETERNAL

マンガからフィギュア、アニメ、映画と進化（？）してきたあのスポーンがいよいよPSで最終進化を見せる！

●3Dサバイバル格闘
●ハドソン
●7月23日発売
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

3Dによるマップシーンでアイテムを取り、敵に出会うと格闘アクションに変わるのが特徴。「アドベンチャー」と「格闘」のふたつのジャンルを融合させ、スポーン世界を表現している。格闘シーンでは、原作で登場した宿敵との戦いが待ってる!!

◀ステージ1のボスキャラ、バイオレーター出現！　強力な炎と長い腕で攻撃してくる。

▶地獄から蘇った不死身のヒーロー・スポーン。ステージによっては操作するスポーンが変わる。

◀戦闘シーンは原作どおりマントやチェーンを使う攻撃も可能。アイテムを手に入れればそれを使用しての攻撃も効果的。

あのキャラが登場!!

Action

ウルトラマンが3D格闘で登場！
ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ
新たなる二つの光

ミッション制という新要素を搭載した新感覚格闘アクション。かずかずの技を使いこなして地球の平和を守ろう!!

●ミッション制格闘アクション
●バンダイ
●7月16日発売予定
●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

プレイヤーはウルトラマンティガとなり、ステージごとに設定されたミッションを怪獣と戦いつつ達成しなければならない。また、戦い方によってフィールド上の建物が壊れてしまうなどの演出も大きな特徴のひとつ。ティガでゲームをクリアすると、第2部のダイナ編が始まる。

◀3Dポリゴンで表現されたバトルシーン。モーションキャプチャーを採用し、独特の動きを再現！

▶大技を仕掛けるとダイナミックに画面が切り替わる。

◀各ステージにミッションが用意されている。ステージ1では怪獣から発電所を守り抜くのが目的。

キメろ！　必殺光線!!

▲通常攻撃で怪獣の体力を0にしたのち、おなじみ必殺光線をくらわせてトドメをさそう！

怪獣図鑑モード

◀ゲーム中に登場する怪獣たちの詳細なデータが図鑑形式で見られる。

©1998 Asmik Ace entertainment Inc.／Outside Directors Company　©GAINAX／ProjectEva.・テレビ東京©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO　©BANDAI・VICTOR・GAINAX　©1998 GAINAX　©円谷プロ・毎日放送 1996・97©1998 円谷プロ　©1998 ウルトラマンティガ&ダイナ制作委員会　©BANDAI 1998　©Spawn is a registered trademark and The Eternal is a trademark of Todd McFarlaneProduction,Inc.Baced on materials 1998 Todd McFarlane Production,Inc.and under license from Todd McFarlane Entertainment,Inc.Game developed by Sony Interactive Studios America　1998 Sony Computer Entertainment America Inc.The game is being published in Japan by Hudson Soft through Gaga Communications,Inc.

ELECTRONIC ARTS™

in association with BLIZZARD ENTERTAINMENT

ディアブロ

DIABLO™

PlayStation®

欲望と狂気に支配される史上最悪の暗黒ダンジョン。
徘徊する魔物をしらみつぶしに葬るか、
それとも幻のアイテムを求め迷宮を彷徨いつづけるか。
すべてはあなたの手に委ねられている。

世界中を虜にした、
血に染まる地下迷宮。

2人同時プレイ可能
プレイステーションEDITION

'98.7.9 ON SALE!
定価:5,800円
(税抜)

これがPlayStation版の「ディアブロ」だ!

- ◆世界中で爆発的に大ヒットを記録したパソコン版を完全日本語化!
- ◆2人同時プレイに対応。アイテムの交換や協力プレイが楽しめる!
- ◆育てたキャラクターをメモリーカードにセーブして持ち運べる!
- ◆ニューゲームのたびに迷宮がランダムで作成されるダンジョンジェネレータ搭載。
- ◆性能や効果など、ほぼ無限ともいえる組み合わせで出現する、膨大なアイテム群。
- ◆緻密な戦略と戦術が必要とされる、緊張感ある戦闘。

ディアブロ プレゼントキャンペーン実施!!

DIABLOオリジナルメモリーカードホルダー

プレゼントキャンペーンの詳細は、お近くのお店まで。
※限定品のため、無くなりしだい終了させていただきます。
※一部の店舗では、キャンペーンを実施しておりません。

スチール製、キーチェーン付き。プレイステーション用メモリーカード1枚が収納できます。

(メモリーカードはプレゼントに含まれておりません。)

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

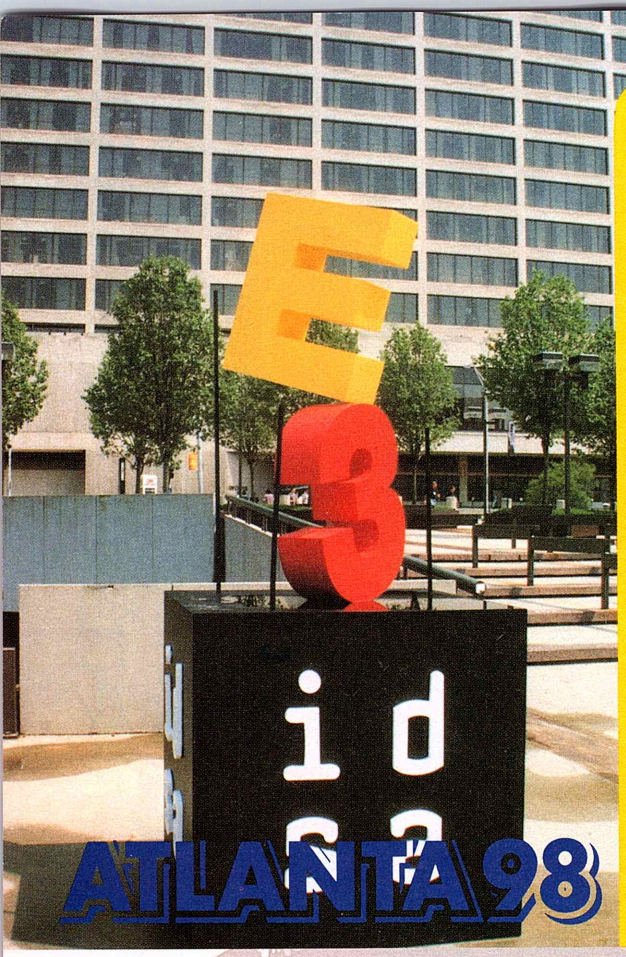
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ:カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400(受付時間11:00～17:00/月～金)

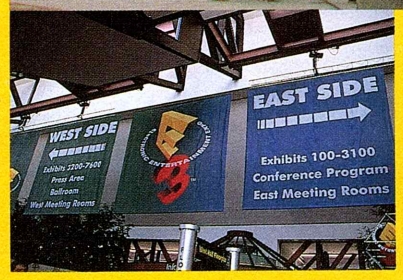
INTERNET HOMEPAGE JAPAN SITE
ea online
http://www.japan.ea.com/
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題が満載のEAホームページ、上のアドレスまで是非遊びに来てください。

■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
DiabloTM Software © 1998 Electronic Arts. Portions © 1996 Blizzard Entertainment. All Rights Reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts Logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Diablo is a trademark and Blizzard is a trademark or a registered trademark of Davidson & Associates, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Special Reports





去る5月28日～30日。世界最大級のデジタルエンタテインメントショウ『E3』が、米国・アトランタで開催された。今年はどのような盛り上がりを見せたのか、その模様をスペシャルレポートとしてお届けしよう。

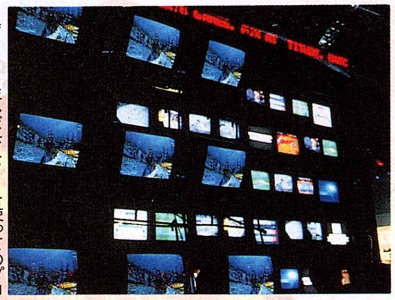
取材・文／竹内拓也

盛況に終わった今年の『E3』ハードよりもソフト面が充実

昨年に引き続き、全米最大クラスのイベント会場として知られるジョージア・コングレスセンターで開催された『E3』。ソフト、ハードメーカー、ゲーム関連マスコミ、流通などデジタルエンタテインメントにかかわる専門業者たちが、巨大な内覧会ともいえるこのイベントに多数詰めかけた。さすが世界最大規模のゲームエキスポと呼ばれるだけあり、会場の周辺やホテルは国際色豊かな人々であふれていた。また、SCEをはじめとした、大手メーカーのゲームキャラクターをペインティングしたシャトルバスが走りまわっている風景も各所で見られ、街をあげてのイベントであることを肌で感じることができた。

今回の『E3』のコンシューマー機関連メーカーの出展傾向を見ると、ハード面でのトピックが少なかったかわりに、ソフトにかなりの良作がそろっていたことがあげられる。プレイステーション用小型PDAや任天堂の64DD、セガのドリームキャストなど、期待されたハードの実機展示がなかったのは残念だったが、そのぶん各機種ともソフトコンテンツ面で新しい話題が多く、ハードメーカーよりもむしろコナミ、ナムコ、カプコンといった日本のサードパーティが精力的にプロモーション展開を行なっていた。また海外開催のためか、EA、PSYGNOSYS、EIDOSなどの海外メーカーにも日本のショウでは感じられないような勢いがあり、それにつられて会場全体の盛り上がりもかなりのものだったことも印象に残る。

このように、大手、中堅の国内外ソフトウェアメーカー各社の活躍が目立った今年の『E3』。SCE海外ラインの多数の新タイトルや、EAとスクウェアの合弁会社設立をはじめとして、日本メーカーが積極的に海外メーカーと手を組む動きも会場では多く見受けられた。今後のゲーム市場全体の大きな動きを感じとれることができたイベントであった。



▶ずらりと並んだモニターを使ってのプロモーション。ハデな演出もE3の醍醐味だ。

▲会場付近を走るシャトルバスにも、ゲームキャラクターが描かれていた。

世界各国から500社以上の企業が参加!!

PLAYSTATION さすがシェアNo.1！話題作が目白押し

人気シリーズの続編タイトルやスポーツゲームに人気集中

アメリカでも好調にセールスを伸ばしているSCEグループは、サードパーティを周辺に従えたレイアウトで大規模なブースを展開。出展ソフトは3Dポリゴンを使用したアクションゲームが多く『クラッシュ・バンディクー3』『スパイロ・ザ・ドラゴン』『グランツーリスモ』などを前面に打ち出したプロモーションを精力的に行なっていた。

また海外に強いパイプを持つだけあって、大手の海外ソフトメーカーが制作発表したタイトルも非常に多かった。例えばEIDOSからは人気シリーズ『トゥームレイダーⅢ』が、スポーツゲームの雄・EAからは『MLB99』をはじめとしたアメリカ・プロスポーツシリーズの出展が行なわれ、日本国内でのプロモーションもこれから順次開始されていくことが予想された。この傾向は今後も続くと思われるので、海外ゲームファンは、ますますプレイステーションから目を離すことができなくなりそうだ。

▲プレイステーションブースの脇を固めるサードパーティブース。近くに集まる人を見ても、その人気がわかるだろう。

PICK UP TITLES ! E3会場で人気を集めたPSタイトルをチェック！

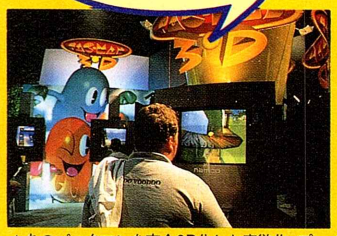
Crash Bandicoot 3

◀日米で大ヒットした『クラッシュ・バンディクー』の続編。海中ステージなど新要素も満載され、再びクラッシュの大冒険が楽しめる。プレイアブルでの展示が行なわれ、来場者の注目を集めていた。

METAL GEAR SOLID

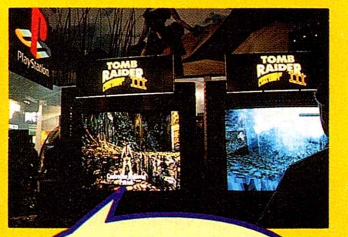
▼プレイステーションユーザー待望の1作もプレイアブルで出展。海外での注目度も非常に高く、会場でも1、2を争うほどの人気だった。

PAC-MAN 3D

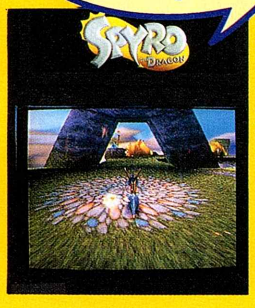

▲あのパックマンを完全3D化した意欲作。プレイアブルでは3種類のゲームモードを選ぶことができた。日本国内での発売はあるのだろうか？

Tomb RaiderⅢ

▼人気シリーズの第3弾。新しいアクションや敵キャラが増え、レイラの冒険もより危険なものになっている。パソコン版と同時に展示されていた。



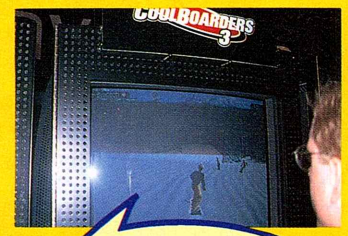
Spyro the Dragon



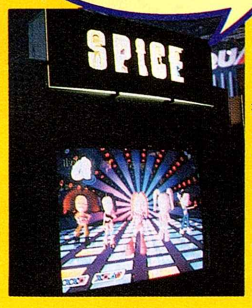
◀『クラッシュ』のプロデューサーが現在取り組んでいるアクションゲーム。比較的低年齢のユーザーをターゲットにした新タイトルになるという。

COOL BOARDERS 3

▼これも注目作。コースやキャラクター、ボードなどに変更が加えられ、『2』を越えるボリュームで日本に上陸してくるはずだ。

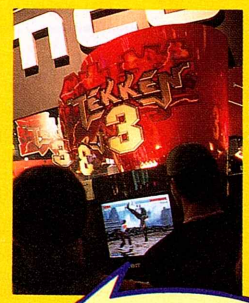


SPICE



◀世界中で人気のスパイスガールズをモチーフにしたダンスゲーム。感触は『パスト・ア・ムーブ』に近く、曲に合わせてボタンを押していくというものだった。

TEKKEN3



◀海外でも人気爆発の『鉄拳』。アメリカでは大会が開かれるほどの人気で、会場で開催されたチャンピオンシップにも大勢のファンが詰めかけた。

E3 TOPICS

『鉄拳3』インターナショナルチャンピオンシップ

アメリカvs日本の熱い戦いは日本のチャンピオンが快勝！

E3 2日目はナムコブースで 鉄拳3 インターナショナルチャンピオンシップが開催。この大会には林田勝幸さん、浅野啓介さんのふたりの日本チャンピオンが招待され、日米チャンプの対戦が実現された。大会決勝は、林田さんと米チャンプC.J.KYLESさんの戦いとなり、林田さんが危なげなく勝利。見事世界一の栄冠を手に入れた。

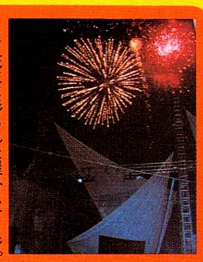
Champion from Japan!

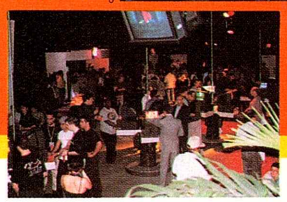
▲激しい戦いが繰り広げられた決勝戦の模様。林田ポールとKYLESニーナの日米対戦は、日本チャンピオンに軍配が上がった。

SCEA PARTY

アメリカ式のパーティはとにかくハデだった！

2日目の夜には、SCEA主催のパーティも開催された。日本であればプロモーションを兼ねた立食パーティ……となるところだが、アメリカ式はさすがに違う。なんと5000人もの招待客が招かれ、人気アーティストのフー・ファイターズによって1時間半以上にわたるライブが行なわれる大パーティが開催されたのだ。


▶▶花火に彩られた屋外ステージ。屋内では、開発中のプレイステーションソフトの展示が行なわれ、招待客を楽しませた。その中には日本人有名クリエイターの姿も!?



アトランタ発

他機種陣営の動向は!?

『E3』では、プレイステーション以外にもNINTENDO64、セガサターン、パソコンなど、各ハードの様々なソフトが展示されていた。ここではそれらの他機種の動向や、注目ソフトを紹介していこう。

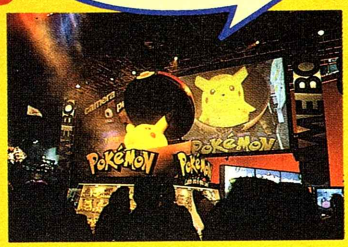
NINTENDO

『ゼルダの伝説64』と『ポケモン』が中心に

アメリカ市場ではプレイステーションと並んで人気があるNINTENDO64。海外サードパーティも多く、こちらも各所で大々的なデモンストレーションを行なっていた。『F-ZERO X』など注目ソフトは多かったが、会場の耳目を集めたのは、やはり『ゼルダの伝説64』。任天堂の看板タイトルらしいしっかりしたつくりで、多数の来場者が画面に見入っていた。

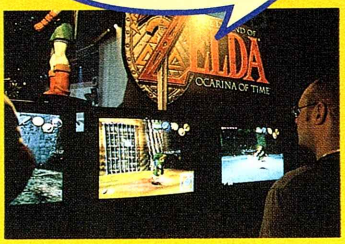
また、ゲームボーイソフトの『ポケットモンスター』も、ピカチュウの着ぐるみなどを使ったユニークなプロモーションで会場の話題に。果たして、アメリカでも子供たちに大ヒットするのだろうか？

POKEMON



◀モンスターボールの中からピカチュウが登場！ アメリカらしい演出が非常にユニークだった。

LEGEND of ZELDA



◀今回のE3でも64DDは展示されなかった。この『ゼルダ64』は、カートリッジ版での展示。

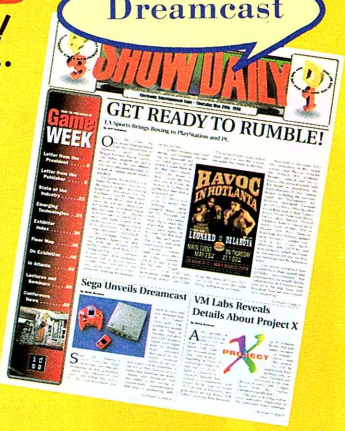
SEGA

新機種の展示はナシ！巻き返しはあるのか…

話題の新機種、ドリームキャストの出展は見送られた。高いスペックに興味を持つメーカー関係者やゲームマスコミが多かっただけに、非常に残念。だが、サターンソフトの出展タイトルが少なかったことから、新機種への移行は現時点から行なわれていると考えてよさそうだ。

また、セガはパソコンソフトの開発にも力を入れていくらしく『セガラリー2』をはじめとするWindowsソフトが複数展示されていたのが印象深かった。

Dreamcast



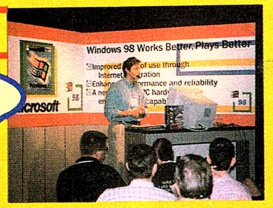
▲会場で配布された情報誌では、ドリームキャストの海外参入メーカーとしてアクレイム、ミッドウェイ、GTインタラクティブ、インタープレイ、マイクロプローズが公表された。

PC（Windows）

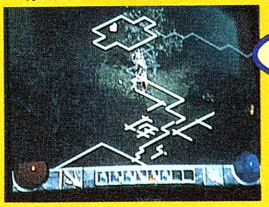
ネットワークを利用した対戦ゲームが主流に？

ネットゲームの流行とWindows98の登場で波に乗るパソコンゲーム。こちらもたくさんのゲームが出展されており、今が旬という雰囲気が会場中にあふれていた。また『ディアブロⅡ』や『エイジ・オブ・エンパイア2』をはじめとして話題作も多くコンシューマー機に対抗できる土壌が育っていることをマイクロソフト、インテルの両社が強くアピールした。

Windows98



▶マイクロソフトブースでのアナウンスの模様。次期OSの有用性をアピールした。



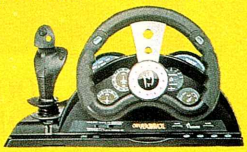
DIABLO Ⅱ

◀世界的なヒットRPGの続編。前作で寄せられたユーザーの意見をもとに、よりプレイしやすく改良されていた。移植はあるのか？

CONSOLE-DEVICE

入力機器は相変わらず元気 妙なアイテムも多かった!?

『E3』では周辺機器やコントローラも各社から出展されていた。中には変形コントローラやヘルメット型入力機、振動ベストなどの変わり種も。

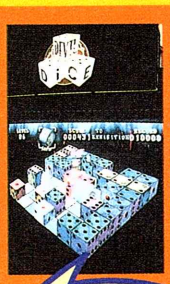


E3 TOPICS

日本からの輸出（?）ソフトも展示されていた

日本ではすでに発売ずみでも、海外での発売はまだというソフトも『E3』で注目されていた。移植タイトルの主流はやはりアクションなのだが、なかにはスクウェア作品を中心としたRPGも展示されており、来場者の注意を引いていた。

特に『ファイナルファンタジーⅦ』に関しては、SCEA代表の平井氏がデベロッパー向けのカンファレンスで、タイトル名をあげていたこともあってか、多くの人々が注目していたようだ。



◀日本での名前は『XI』。日本でも先日発売されたばかりの作品だ。

DEVIL DICE

Bust A Groove

▼『Bust A Move』はこの名前に。会場でも行列ができるほどの注目を集めていた。

▲レースゲームの本場に殴り込んだ『グランツーリスモ』。リアルな操作感が好評だった。

GT

OTHERS…

◀ほかにも『トンバ』『ブレス オブ ファイアⅢ』『テイルズ オブ ファンタジア』などが出展していた。

テレビゲームは
サッカーより面白い(かも)。

1998 SUMMER ISSUE

DIGITAL HEROES

デジタルヒーローズ

プレイステーション、ドリームキャスト、NINTENDO 64、ゲームボーイ、携帯端末、ネットワーク対戦。
まだまだゲームには楽しいことがいっぱいある。
ゲーム専門誌が退屈だというあなた、難しいパソコン誌には興味のないあなた、
とにかく楽しそうなことだけ知りたいんだ!! というあなたを完璧にナビゲートする
エンタテインメント・マガジン誕生。詳細は次号!!

今夏発売予定!!

ソニー・マガジンズ

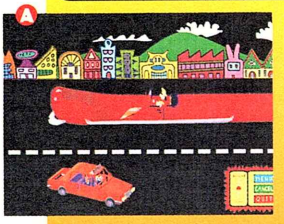
News Event Info. Goods CD-ROM

Catch Up Hyper!!

PS周辺最新ニュース&インフォメーション

Goods PSの人気キャラがデスクトップアクセサリー集になった

●SIM ●7月23日同時発売 ●価格各¥1,800 ●Windows95対応



人気ソフトの名キャラクターが、デスクトップアクセサリー集となって新登場。Ⓐ/『パラッパ オン スクリーン』は、パラッパとその仲間たちのスクリーンセーバー、アイコン、壁紙集、サウンド全19曲を収録。ロドニーのグラフィックと松浦氏の音楽がそのままPC上で楽しめる。Ⓑ/『マスコット・クラッシュ・バンディクー』は、クラッシュが画面を走ったり逃げ回ったりと大暴れ。箱や岩をデスクトップに置くとちゃんと（?）壊してくれたりもする。ほか、壁紙、アイコン集、スクリーンセーバー、常駐アニメーションなどを収録。

© Crash Bandicoot TM & ©1998 Universal Interactive Studios,Inc. All rights reserved. Developed by Naughty Dog,Inc. All rights reserved.
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc.
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc.
© Rodney A.Greenblat/Interlink

©/『デスクトップでがんばれ森川君2号』は、名前・性格を設定することで稼働時間によってpitがいろんなアクションを起こしたり、壁紙やスクリーンセーバーを勝手に拾ってきたりと大忙し。ほかにもアイコン、常駐アニメーションなどを収録。価格は各¥1,800。

CD-ROM 『ダブルキャスト』CD-ROMスペシャルデータ集発売！

●SCE ●発売中 ●価格¥2,500 ●PS対応CD-ROM

▲カラー96ページ・モノクロ32ページ、計128ページの豪華本に、お得なCD-ROMが付いた、「やるドラ」ファン待望の一冊。これで『ダブルキャスト』のすべてが明き明かされる!?

©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

「やるドラ」シリーズ第1弾『ダブルキャスト』（SCE／発売中）のオフィシャルブック『オフィシャル やるドラ ファンブック ダブルキャスト CD-ROMスペシャルデータ集』がソフトと同時に発売された。ストーリー・キャラクター設定などを盛り込んだ128ページのファンブック（台本編・キャスト編・舞台編・企画、スタッフ編の4部構成で解説／A5判）に、見て聞ける映像や画像データ（ドラマスナップを高解像度で多数収録。静止画だけでも357カット！）を収録したプレイステーション用CD-ROM付きの豪華仕様版。さらに『ダブルキャスト』のGoodエンディングがすべて見られるメモリーカードデータも特別収録されている。お求めはPSソフト取扱店で。

News 今夏『バイオハザード』のアトラクションが出現!!

●カプコン／東映 ●98年7月18日～99年7月17日開催 ●入館料¥800

大阪・万博記念公演「エキスポランド」にこの夏、ホラー・アトラクション『バイハザードナイトメア』が出現する。カプコンと東映の共同制作による、『バイオハザード』をモチーフにした2階建て構造のホラーハウス内では、ゾンビに扮した役者と造形キャラクターによるホラー体験を、22シーン・約9分間堪能できる。開催スタートは7月18日から。

◀PS版『バイオハザード』のムービーシーンより。実際のセットでは、このエントランスからホラー体験が始まってく。

©CAPCOM CO.,LTD.

Info. 『桃太郎電鉄7』発売記念 ボンビー本3冊発売中！

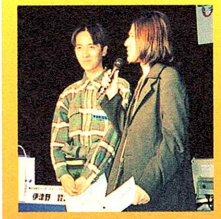
●ハドソン関連情報 ●各発売元・価格は下記を参照 ●発売中

昨年10月より展開してきた『桃太郎電鉄7』（発売中）発売記念7大キャンペーン「ボンビーからの脱出」の集大成が3冊の本になって発売。日本中のボンビー自慢から選りすぐりの内容を満載した、必読のボンビーバイブル お求めはお近くの書店にて。

▲左から『キングボンビー選手権』（学研書房／¥1,000）／『全国貧乏人生息報告 爆貧菌』（情報センター出版局／¥1,000）、『スーパーボンビーからの脱出』（実芸社／¥1,200）。

Event 『Blaze&Blade』コンベンション開催

●ティーアンドイーソフト ●6月7日実施



▲ブッチギリの速さでみごと優勝した『ハイパー』代表・花井（写真左）。ちなみに使用キャラはフェアリーのみでレベルは700。最終ステージを約40分でクリアしました。速すぎです。

4人同時に遊べるRPGとして人気の高い『Blaze&Blade』（発売中）。今回行なわれたコンベンションでは、続編の『Blaze&Blade Busters』の映像が初お目見えとあって、会場の銀座・SOMIDOホールは超満員。次回作にかけるユーザーの期待の高さが感じられた。当日は各雑誌社とT&Eの開発者によるRPG談義の後、1ステージのクリアタイムを競う雑誌社対抗『Blaze&Blade』タイムアタックコンテストが行なわれた。結果『ハイパー』がブッチギリで優勝！みごと「『Blaze&Blaze Buster』のゲーム中に『ハイパープレイステーション』の雑誌名が登場する権利」を獲得した。ゲーム中、どこに『ハイパー』の名前が登場するのかはまだ未定。続報を楽しみに待とう。

Goods 『DANCING BLADE かってに桃天使！』関連グッズ今夏登場！

●コナミ ●各8月27日発売予定 ●各価格は下記を参照

8月27日発売予定の『DANCING BLADE かってに桃天使！』の関連グッズが続々と登場する。今回紹介している、コレクションカード、カードファイル、テレカセットのほかにも、8月9日には「桃天使ガレージキッドなども限定で発売予定。

◀Ⓐ／コナミコレクションカード「DANCING BLADEかってに桃天使！」（1BOX予価¥6,000 ※1Pack 予価¥400も別売であり）、／コレクションカードファイル「DANCING BLADE かってに桃天使！」（予価¥2,500）、／テレフォンカードセット「DANCING BLADE かってに桃天使！」（※写真は中面）（予価¥2,500）。

©1998KONAMI ALL RIGHTSRESERVED. CHARACTER © KONAMI, 京都アニメーション

Event 東京工学院で今夏開催『That'GameEvent!』

●東京工学院専門学校 ●7月30日開催

東京工学院が7月30日に開催する『That'GameEvent!』に、『ジングルキャッツ』（SME／7月16日発売予定）の制作でも知られる、マルチメディアコンテンツクリエイター・村嶋氏と、『ギャングウェイ・モンスター』（SME／今夏発売予定）のプロデューサー・伊藤氏が出演。参加希望の申し込みは〒184-8543 東京都小金井市前原町5-1-29 東京工学院「ゲームイベント係」または、Tel:0120-694-200にて受付中。

◀当日はゲーム業界の話しが直接聞けるトークコーナーや、開発現場の映像公開、プレゼントが当たるクイズゲームなどを開催。新作ソフトもいち早く体験できる。

Check!!

■「ゲームやろうぜ'98」7月1日よりクリエイター募集開始／株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)がクリエイター支援プログラム「ゲームやろうぜ'98」の募集を7月1日より開始する。'95年から実施されている当プログラムも今年で4回目。今回はネーミングを「ゲームやろうぜ'98」とリニューアルし、才能を有する新たなクリエイターを大募集。合格したクリエイターには「ゲームソフト制作のための事務所」「制作費・生活費・必要経費などの資金」「開発機材にいたるまでの制作環境」などをSCEが全面的にバックアップ。最高3年間ソフト制作に専念でき、制作されたソフトはSCEが発売元となり商品化されることとなる。当応募要項の問い合わせは、SCE（TEL:03-5771-8102・平日午後1時～6時）、またはSCEホームページ（http://www.scei.co.jp/gy/）まで。応募締切は'98年8月31日（当日消印有効）

Goods アクションカードゲーム『VAMPIRE SAVIOR Vol.1』

●ジェスネット ●7月16日発売 ●価格45枚入¥1,000/10枚入¥330

CAPCOMアクションカードゲーム第1弾『VAMPIRE SAVIOR Vol.1』は216種類中191種類書き下ろしの美麗イラストが嬉しい、新タイプのカードゲーム。買ったその日から遊べる「スターターパック」と、プレイの幅が広がる「ブースターパック」の2種類を用意。

©CAPCOM CO.,LTD.

Goods『電車でGO!』キーチェーンに限定シースルータイプ登場

●ヒロ ●7月15日発売 ●予価¥1,000

『電車でGO!』(PS版はタイトーより発売中)のキーチェーンゲームに限定モデルの「シースルータイプ」が登場。前作のゲーム内容の面白さに加え、今回はスケルトンタイプで夏をクールに演出。コレクションアイテムとしてもぜひ注目したい。

©TAITO CORPORATION 1996,1997

Goods『アクセサリーマシーンしのらリズム』で運勢占い

●ティーアンドイーソフト ●7月18日発売 ●価格¥2,480

▲腕に巻きつけたりすることもできるカラーリングコード付き。

©1998 T&E SOFT
All rights reserved

携帯型ミニゲームに篠原ともえをイメージ起用した『しのらリズム』が登場。その日のコンディションを予想する「バイオリズム」をはじめ、「相性占い」「TEL占い」「心理ゲーム」「ダンスゲーム」など占い&ゲームモードが満載。女の子にブームの兆し?

Goods 音が出る! 光る! Newけん玉『デジケン』

●タカラ ●7月中旬発売 ●価格¥2,200

フジテレビとタカラの共同開発『デジケン』は内臓のBGM(ラップ)に合わせ、けん玉の大皿・小皿、剣先が交互に点滅。玉をのせる場所は光と音で順番に指示され、うまくクリアすればファンファーレが鳴り次のレベルに進むことができる。一度お試しを。

▲カラーはブラック、ブレーン、イエローの全クリアタイプで3種類。

Goods『CDケース付きメモリーカードケース』発売中

●ホリ電機 ●発売中 ●価格¥450

ホリ電機から発売中のこの『CDケース付きメモリーカードケース』はCD2枚にPS用メモリーカードが4枚、さらにゲーム解説書も一緒に入れられるから保管や持ち運びにすごく便利。色はミルキーホワイト、クリアブラック、クリアブルーの3種類。

Music & Visual

●ゲームミュージック&サントラを紹介 CD SCD

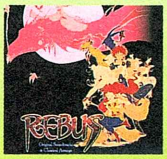
ドラマCD『ときめきメモリアル 彩のラブソング with you vol.1』 CD

●コナミ/キングレコード ●7月3日発売 ●価格¥2,854

今年3月に発売された『ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～』(コナミ)の設定をベースにしたドラマCDが発売される。舞台は文化祭を2週間後に控えた「きらめき高校」。ゲームの世界観はそのままに、ヒロイン「片桐彩子」の視点で描くさわやかな青春群像ドラマを収録。また、CD-EXTRA部分にはHTML形式(ホームページ形式)による、ゲームのビジュアル集も収録されている。初回特典は期待度大のオリジナルタトゥーシール付き・ピクチャーCD仕様。【CD収録内容】1.NOTE1 ラブソングがきこえる/2.NOTE2 それぞれのエントランス/3.sketch#1 ～君がいる場所～/4.NOTE3 ふれたハート/5.NOTE4 歩き出す想い/6.SPRING DREAM/7.九伊豆戦隊カルトマン ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

『レブス(オリジナルサントラ&クラシカルアレンジ)』

●アトラス/キングレコード ●発売中 ●価格¥3,873



『REBUS』(アトラス)のサントラ&オーケストラアレンジ集。DISC1はオリジナルから44曲を収録。DISC2では溝渕新一郎氏を迎え全10曲を様々にクラシックアレンジ。

CD ©ATLUS 1998 イラストレーション 天野喜孝

『双界儀 オリジナル・サウンドトラック』

●デジキューブ(スクウェアソフト) ●発売中 ●価格¥1,942

『双界儀』(スクウェア)のオリジナル音楽全曲と御巫みづほ(声:京野ことみ)が唄う『Lovely Strains』を収録。サウンドプロデュースは菊田裕樹氏が担当。

CD ◎総勢70名にも及ぶ豪華セッションは必聴

『チョロQマリン Qボート』オリジナル・サウンド・コレクション

●日本コロムビア ●発売中 ●価格¥2,625

アタック&バトルの過激なレースが楽しい『チョロQマリン Qボート』(タカラ)は音楽のほうもコミカルでキュートなアレンジが期待できそう。夏のバカンスに。

CD ◎アレンジバージョンを含む全33曲を収録

『ミサの魔法物語』オリジナル・サウンド・コレクション

●日本コロムビア ●発売中 ●価格¥2,625

魔法学校に通う巫紗を育てる育成シミュレーション『ミサの魔法物語』(サミー)のサウンド・コレクション。ゲーム中で使用されている音楽を完全収録。

CD ◎ジャケットは高田明美のイラストが満載

『ダービースタリオン』オリジナルサウンドトラック

●ワンダーエンターテイメント ●発売中 ●価格¥3,000

ジャズ、クラシック、テクノと、バラエティーに富んだサウンド。小林克也氏によるダビスタラップで『ダービースタリオン』(アスキー)の最新情報も聞ける。

CD ◎発売記念イベントに参加できる応募券付き

『Sati's-faction』/菅原祥子

●コナミ/キングレコード ●発売中 ●価格¥3,059

『ときめきメモリアル』(コナミ)の「虹野沙希」役として大人気の菅原祥子の初のベストアルバム。本人作詞の新曲2曲を含む全14曲を収録。ブックレットは写真満載。

CD ◎初回特典は"ピヨコさち"ピクチャーCD

『beatmania 2nd MIX complete』

●コナミ/キングレコード ●発売中 ●価格¥2,243

大人気アーケードゲーム『beatmania 2nd MIX』の完全収録サントラ盤がついにリリース。DJヒロシ・ワタナベのスペシャル・リミックスもボーナストラックで収録。

CD ◎豪華ブックレットには英語の歌詞も掲載!

『プチカラット』オリジナルサウンドトラック

●タイトー/ZUNTATA RECORD ●発売中 ●価格¥2,550

『プチカラット』(タイトー)のオリジナルBGMに加え、浅田葉子をはじめとする出演声優陣が唄うPS版オリジナルイメージソングを2曲フルコーラスで収録。

CD ◎書き下ろしイラストジャケットが目印!

『コバルト』/國府田マリ子

●コナミ/キングレコード ●7月3日発売 ●価格¥1,020

國府田マリ子待望のニューシングル。今回は外資系レコード店を中心に評価の高い人気バンド、b-flowerが作詞・作曲・編曲・演奏を全面的にバックアップ。シンプルなアコースティックサウンド&ボーカルが新鮮。

SCD ◎テレビ朝日の深夜ドラマ『せつない』に番組ナビゲーター役で出演中

『masshy @ love.net』/川口雅代

●コナミ/キングレコード ●7月3日発売 ●価格¥3,059

『ときめきメモリアル』(コナミ)関係のCDの中の「片桐彩子」のイメージソングを中心に、本人作詞・作曲の新曲3曲を含む全11曲を収録した初のベストアルバム。

CD ◎初回特典は豪華ピクチャーCD仕様

HYPER HOME PAGE

リーダーズ・ボイス ［みんなでつくる読者ページ］

vol.18

プレイステーション諜報局

東京は、まだ梅雨が明けません。なんとなくジメジメしてヤな感じ。コーナー担当のライターAの故郷、北海道には梅雨がないので、毎年この時期は気分が憂鬱です。時々、朝起きて鏡を見たら顔にカビが生えてる夢を見る。怖いよ〜。

今月の読者ランキング

読者の声をダイレクトにお伝えするこのコーナー。あなたの貴重な1票は、今月どのソフトに入っているかな？　なお、このランキングは、みなさんのアンケートハガキの結果をもとに編集部が独自に集計したものです。

あなたの欲しいソフトBEST20

1 ファイナルファンタジーⅧ（RPG／スクウェア／今冬発売予定）　初

ついに発売が決定した『FFⅧ』。ゲームユーザー待望の情報が出るやいなや、今月初登場1位に躍り出た。新しいシステムが導入されるというから、これは楽しみ。

ポイント 724P

2 ドラゴンクエストⅦ（RPG／エニックス／'99年夏発売予定）

『FFⅧ』発表のショックか今月は2位にランクダウン。やはり、しばらくこの両者の熾烈な争いが続いていくのだろうか？　こちらの発売はいつになるのかな。

NOW PRINTING

ポイント 283P

3 BRAVE FENCER 武蔵伝（アクションRPG／スクウェア／7月16日発売予定）

見た目はオーソドックスながら、細かな部分までつくり込まれたユーザーフレンドリーなこの作品。ゲーム中のちょっとした遊び心も見逃せないね。

ポイント 198P

4 メタルギア ソリッド（戦術諜報アクション／コナミ／9月3日発売予定）

アトランタで開催されたE3でも大評判の本作。いかにも海外で受けそうなハードな雰囲気が、海の向こうのユーザーのハートもがっちりキャッチしていたようだ。

ポイント 184P

5 ポケットファイター（はちゃめちゃバトル／カプコン／発売中）

『誰おま』でもついに発表された噂の宮川賢キャラ。なんだか宮川さんの性格がそのまま反映された、すっごいキャラになっているそう。みなさんは、もう見ましたか？

ポイント 176P

6 シャドウタワー（3Dダンジョン型RPG／フロム・ソフトウェア／発売中）

フロム・ソフトが総力をあげて開発に取り組んだ『シャドウタワー』。ダンジョンの奥に眠る謎の数々を、ドキドキしながら探検しよう。

ポイント 137P

7 スターオーシャン セカンドストーリー（RPG／エニックス／7月30日発売予定）

戦闘時、マニュアル操作できるのはひとりだけ。仲間のAI戦闘は個性が発揮されるが、時にはハラハラすることも。それもまた楽しい？

ポイント 123P

8 ダブルキャスト（やるドラ／SCE／発売中）

最初はほのぼのとした恋愛物語かと思ったらストーリーの分岐によって、恐ろしい結末に。すべてのエンディングはもう見た？

ポイント 108P

9 爆走 デコトラ伝説（アートトラック3Dレース／ヒューマン／発売中）

諜報局のコーナーにも質問が殺到中。デコトラのインパクトが強力過ぎて、ヘンなゲームに見えちゃうかも。でも内容はまっとうなんだよ。

ポイント 94P

10 実況パワフルプロ野球'98 開幕版（スポーツ／コナミ／7月23日発売予定）

『ワースタ』シリーズと人気を2分する本作。投打の細かな駆け引きを楽しみたい野村監督タイプなら、きっとこっちをプレイしそう。

ポイント 83P

11	ポイント 72P	私立ジャスティス学園（熱血青春バラエティ／カプコン／7月発売予定）	
12	ポイント 70P	チョロQマリン Qボート（バトルレース／タカラ／発売中）	
13	ポイント 65P	ダークメサイア（ホラーアドベンチャー／アトラス／発売中）	初
14	ポイント 54P	コンビネーションプロサッカー〜Jリーグの監督になって世界をめざせ！〜（Jリーグ監督シミュレーションゲーム／アクセラ／発売中）	初
15	ポイント 49P	XI【sái】（アクションパズル／SCE／発売中）	
16	ポイント 45P	パラッパ2（仮）（リズムアクションゲーム／SCE／発売日未定）	
17	ポイント 42P	影牢〜KAGERO 刻命館 真章〜（3Dトラップ バトルゲーム／テクモ／7月発売予定）	初
18	ポイント 40P	テーマホスピタル（シミュレーション／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／発売中）	
19	ポイント 37P	ガンバァール（バラエティガンシューティング／ナムコ／8月発売予定）	初
20	ポイント 36P	エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜（RPG／ガスト／'98年発売予定）	

あなたが選ぶフェイバリットソフトBEST20

1	ポイント 450P	ファイナルファタジーⅦ（RPG／スクウェア）
2	ポイント 292P	バイオハザード 2（サバイバルホラー／カプコン）
3	ポイント 279P	グランツーリスモ（レース＆カーライフシミュレーション／SCE）
4	ポイント 265P	鉄拳3（3D格闘アクション／ナムコ）
5	ポイント 177P	パラサイト・イヴ（シネマティックRPG／スクウェア）
6	ポイント 112P	ファイナルファンタジータクティクス（4Dバトルシミュレーション／スクウェア）
7	ポイント 108P	ゼノギアス（RPG／スクウェア）
8	ポイント 73P	ダービースタリオン（シミュレーション／アスキー）
9	ポイント 69P	テイルズ オブ デスティニー（SFファンタジックRPG／ナムコ）
10	ポイント 67P	天誅（アクション・アドベンチャー／ソニー・ミュージックエンタテインメント）
11	ポイント 64P	トゥームレイダー2（アクションアドベンチャー／ビクター／ビクターソフト）
12	ポイント 63P	双界儀（アクション・アドベンチャー／スクウェア）
13	ポイント 59P	ときめきメモリアル〜forever with you〜（恋愛シミュレーション／コナミ）
14	ポイント 55P	チョロQ3（3Dレーシング／タカラ）
15	ポイント 52P	クレイマン・クレイマン（クレイメーションアドベンチャー／リバーヒルソフト）
16	ポイント 48P	みんなのGOLF（ゴルフ／SCE）
17	ポイント 45P	クーロンズ・ゲート（超三次元迷宮遊戯／ソニー・ミュージックエンタテインメント）
18	ポイント 40P	ワールドスタジアム2（野球／ナムコ）
19	ポイント 38P	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（格闘アクション／SNK）
20	ポイント 34P	パラッパラッパー（リズムアクションゲーム／SCE）

今月の注目ソフト

18 テーマホスピタル

『テーマパーク』のコンセプトで病院を経営。ゲームに登場するユニークな病名には思わず笑いが。

今月の注目ソフト

12 双界儀

キャラクターの特性をうまく使い分けないと、すべてのアイテムを取ることはできないらしい。

©スクウェア　キャラクターデザイン／野村哲也©スクウェア　イラストレーション／野村哲也©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです©1998 CAPCOM CO.,LTD.©1998 Bullfrog Productions.Ltd.©SQUARE/YUKI'S キャラクターイラスト:皇 名月

今月の売り上げBEST20

データ協力 TVバニック

ゲーム専門店・TVバニックの協力により4月27日～5月24日までの売り上げを集計。なお順位変動はハイパープレイステーション7月号との比較による。

1 ワールドスタジアム2
（野球／ナムコ／4月29日発売）

18,085本 初

野球ファン待望の『ワースタ2』が、予想どおり今月の初登場第1位！　打って、投げて、走ってと、野球ゲームに基本に沿ったスムーズなシステムが快適だ。

2 FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
（サッカー／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／5月14日発売）

8,774本 初

サッカーが盛り上がるにつれ、人気急上昇だった『FIFA』も初登場。実はコレを書いている今日からW杯が開幕。日本代表が予選を勝ち抜いたかどうか、本誌発売日には結果が？

3 鉄拳3
（3D格闘アクション／ナムコ／3月26日発売）

6,750本 ↓

おなじみの『誰おま』で、今まで休憩時間のお供ソフトだった本作。番組レギュラー、特に宮川氏の上達ぶりには、本誌スタッフも驚愕の嵐。前川の勝率もだんだん低く……。

4	↓	パラサイト・イヴ（シネマティックRPG／スクウェア／3月29日発売）	6,395本
5	↓	グランツーリスモ（レース&カーライフシミュレーション／SCE／'97年12月23日発売）	4,612本
6	初	STOLEN SONG（リズムギターゲーム／SCE／5月21日発売）	2,562本
7	↑	テイル コンチェルト（アクションアドベンチャー／バンダイ／4月16日発売）	2,413本
8	↓	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド（アドベンチャー／ガイナックス／4月16日発売）	2,107本
9	↓	バイオハザード 2（サバイバルホラー／カプコン／1月29日発売）	1,972本
10	↑	みんなのGOLF（ゴルフ／SCE／'97年7月17日発売）	1,905本
11	↓	REBUS（タクティカルRPG／アトラス／3月26日発売）	1,593本
12	↓	電車でGO！（電車運転ゲーム／タイトー／'97年12月18日発売）	1,549本
13	初	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～（クレイメーションアドベンチャー／リバーヒルソフト／4月23日発売）	1,307本
14	↑	Bust A Move Dance&Rythm Action（ダンスゲー／エニックス／1月29日発売）	1,204本
15	↑	プレイスタジアム3（スポーツ・野球／バンプレスト／4月16日発売）	1,196本
16	↓	金田一少年の事件簿～地獄遊園殺人事件～（推理アドベンチャー／講談社／3月26日発売）	1,182本
17	↓	天誅（アクション・アドベンチャー／ソニー・ミュージックエンタテインメント／2月26日発売）	1,174本
18	↑	モンスターファーム（モンスター育成シミュレーション／テクモ／7月24日発売）	1,166本
19	↑	桃太郎電鉄7（ボードゲーム／ハドソン／'97年12月23日発売）	1,124本
20	↑	ゼノギアス（RPG／スクウェア／2月11日発売）	1,108本

今月のピックアップソフト

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

往年のカズのプレイがスゴい。やっぱりスポーツゲームは実名がいちばん、というファンにはおすすめ。本誌編集者Nは、もうすぐ優勝！　と威張ってます。

柳原陽一郎のすすめ【ゲーマーでいこう！】

連載第15回

シブ目のシミュレーションやアドベンチャーが大好きな柳原陽一郎さん。最新ミニ・アルバムの収録曲でも、彼独特の静かな感性が光ります。

Q1.　あなたがハマったプレイステーション（以下PS）ソフトとその理由は？
『MYST（ミスト）』
理由：あんなに放ったらかしのアドベンチャーゲームは初めてだったので新鮮でした。

Q2.　現在持っているPSソフトのベスト3とその理由は？
1　『クーロンズ・ゲート』
理由：あの独特の世界観と映像と音楽の融合。文句なしに好き。
2　『ザ・タワー　ボーナスエディション』
理由：基本的にシミュレーションが好きなので。なかでもタワーはディテールの細かさが良かった。
3　『I.Q～インテリジェントキューブ』
理由：単純さに余計ハマった。

Q3.　これから欲しいPSソフトとその理由は？
『電車でGO.！』

Q4.　好きなゲームジャンルは？
シミュレーションとアドベンチャー。

Q5.　もし自分がゲームをつくるとしたら、どんなゲームをつくりたいですか？
エベレスト登頂シミュレーション。タイトルは『シェルパ』

Q6.　ゲームの1日平均プレイ時間は？
1時間。

Q7.　お休みの日は何をしていますか？
運動。

Q8.　今、凝っていること、または趣味は？
登山、水泳。

Q9.　今後やってみたいと考えているお仕事は？
またCDをつくる。素晴らしいミュージシャンと。

Q10.　読者の方に何かひと言。
ゲームソフトばかり買わずCDも買いなさい。たまには……。

1962年8月5日生まれ。福岡県出身。'90年個性派バンド、たまのVo&Keyとしてメジャーデビュー。'95年よりソロ活動を開始。最新ミニ・アルバム『長いお別れ』を5月21日にリリース。たま時代とはまた違う、いたってストレートで骨太な音楽が詰まった小作品集だ。個性的な彼のボーカルもやすらぎ感いっぱい。

柳原陽一郎

©1998 Electronic Arts.All rights reserved. ©1997 FIFA TM Official licensed product of the FIFA World Cup France.©The France 98 Emblem and Official Mascot are©copyright and trademarks of ISL.
©1996 Japan Football Association.※コンビニの売り上げ本数は含まれておりません。

プレイステーション諜報局

今月もわんさか質問が殺到している諜報局のコーナー。TBSラジオ『誰なんだお前は!?』にも、裏技の質問が毎週たくさん来てるけど、本誌のほうも毎回大盛況で、どれを載せたらいいのかと担当者はお悩みのご様子。眉間のシワがだんだん深くなっているようで。

現在発売中のソフトについて知りたいアレコレ

裏技、隠しモード、隠れキャラ、プレイ中に疑問に思ったことや素朴な質問、なんでもかんでもお答えします！

『ギルティ ギア』

●ボスが強すぎてノーコンテニューでクリアできません。どうすればいいですか？

（兵庫県／笹木健一）

「がんばってメチャメチャうまくなってください（笑）。と、いうのは冗談で、ハッキリいってノーコンテニューはかなり難しいッス。おすすめの攻略法としては、殺界からの一撃必殺ねらいです。かなりの確率で解除されちゃうけど、何回も何回もやっていればいつか当たります。殺界で勝ち抜いていけば時間もそれほどかからないので、やり直すのもそんなには苦じゃないと思います」（ドリームキューブ／斉藤）

『チョロQ3』

●イベント26、27、30、31、59を教えてください。（福岡県／田中雅夫）

「期間中、問い合わせが多かった最も難しいイベントをお教えいたします。

・イベント26……消防車で通報を受けた

・イベント27……火事を消火した

（連動でイベントクリアできる）

方法：消防車で昼のチョロQシティを走行。すると「火事の通報　火事現場をさがして火を消そう」「ひもとはガレージだ」と表示され、イベント26がクリア。その後、燃えているガレージに急行し、到着したら「火は消えた」と表示され、イベント27がクリア。

・イベント30……清掃車でクリーンキャンペーンに参加

・イベント31……キャンペーン大成功

方法：清掃車で昼のチョロQシティの港付近を走行。すると「クリーンキャンペーン　収集区域のゴミを5つかたづけよう」「みなと付近がキャンペーン区域だ」と表示され、イベント30がクリア。その後ゴミを収集すると「きれいな街になった」と表示され、イベント31がクリア。最も難しいイベント59……畑の作物が実った

方法：昼のチョロQシティのガレージを注意深く出ると、すぐ両脇に畑が存在。実はこの畑がイベント。トップメニュー右上に「第1戦ハイパーグランプリ」と表示され、レースを進めて「最終戦ハイパーグランプリ」と表示されたときに畑を見ると、成長した作物に実が！　それを発見すると、イベント59がクリア。また1戦ごとグランプリ前に畑を覗くと、作物の成長過程を見られます」（タカラ／CS事業部／鳥浜）

『EGG』

●裏技を教えて。（埼玉県／長谷川未来絵）

「裏ステージ（マップが違う）を遊ぶことのできる裏技を教えましょう！　モードセレクト画面で、①裏ステージ1に行くには「左左□□右右」②裏ステージ2に行くには「左左△□右右」。さぁ～入力してみましょう」

（東芝EMI／宣伝／福岡）

『鉄拳3』

●ゲーム中、木人のコマンドを確認すると"木人拳？"と表示されます。木人特有のコマンドがあるのでしょうか？（埼玉県／溝口義樹）

「木人拳とは、人の動きを正確にコピーしてしまう恐ろしい技のことです。ただし、寸分違わずマネしてしまうため、オリジナルの技が持てないという弱点もあります」

●シアターモードで、オーガとゴンの間のムービーがどうしても見られません。どうすればいいのでしょうか？（北海道／佐東弘樹）

「ここには『鉄拳3』最高のできばえとウワサの"タイガー"のエンディングが入ります。タイガーは異なるキャラ16人でクリアすると、エディの3Pキャラとして登場します」

●Dr.ボスコノビッチの腰痛は治らないのだろうか？（静岡県／三木正浩）

「かなり重度の腰痛らしく、治らないらしいんですよ。でも、実は一定時間なら、彼が真っ直ぐに立てるもの凄い秘技があります。今度、機会があれば紹介しましょう」

（以上、ナムコ／CS広告宣伝部／田中）

『ナムコミュージアム』シリーズ

●本当に『ナムコミュージアム』は終わってしまったのですか？　『妖怪道中記』がプレイしたいのですが……。

（香川県／野村祐之）

「あなたの心の中で永遠に生き続けていきます、とか言ってる場合じゃないですね。また機会があったらぜひやってみたいです」

（ナムコ／CS広告宣伝部／ベンジャミン田中）

◀キャンペーンも無事終了した『チョロQ3』の難解イベント情報掲載。

▶『STOLEN SONG』。今月紹介するのは噂のWan Wanモードです。なんと犬の声が??

『CLOCK TOWER ～first fear～』

●"巣箱の鍵"が見つかりません。どこにあるのでしょうか？

（栃木県／森本瑞穂）

「西館コレクションルームで、明かりを消したまま左の木箱をクリック。そこで入手した"青銅の短剣"で、左隅のロッカーをクリックしてみましょう」

（ヒューマン／広報宣伝課／熊谷）

◀『組み立てバトルくっつけっと』の必殺技は、パーツで変わるらしい。

▶『サンダーフォースV　パーフェクトシステム』の機体選択が最初からできる！

『爆走　デコトラ伝説』

●インターチェンジやサービスエリアは存在しないのでしょうか？　また、いすゞのトラックは登場しますか？（神奈川県／田崎誠）

「今回は、残念ながらインターチェンジ、サービスエリアは登場しません。また、トラックはすべてオリジナルトラックです」

●1面は何分くらいかかるのでしょうか？

（石川県／小林幸郎）

「1コースの長さは、普通に走っていただいて3～4分の長さです」

（ヒューマン／広報宣伝課／熊谷）

『組み立てバトル　くっつけっと』

●パーツの組み合わせによって必殺技が出たのですが、ほかにもよいパーツの組み合わせがありますか？（愛知県／早川亮）

「複数のパーツの組み合わせによって、超必殺技が出るのはすでにプレイしている人ならご存知のはず。今回はその組み合わせをここに紹介します。一度は試してみてください。

【超必殺技名】　【必要装備パーツ】

モットハットガデマース……シルクハット＋えんびふくorちょうネクタイ

しんくううきあいだん……あかグローブ＋むバリバリアッパー……ぱー＋まわし

むらむらぎり・かい……ようとうまさまさ＋ちょんまげ

まさまさぎり・かい……ようとうむらむら＋ちょんまげ

くぎうち……ごすんくぎ＋ピコピコハンマー

ゆうしゃパンチ……せいなるうで＋はかいのうで

にゃふふーん……とらねこグローブ＋ねこくち＋ねこしっぽ＋ねこみみ＋ねこグローブ

ラブリーおくさま……（おんなのこくちorおねえさんくち）＋なべぶた＋エプロン＋フライパン＋ヤカン」（テクノソフト／業務部／峰）

『サンダーフォースV　パーフェクトシステム』

●最初から機体選択ができるようなウラ技あります？（東京都／佐藤哲治）

「ノーマルゲームでコース選択を終了するときに、2Pコントローラの△・○・□のどれかのボタンを押しっぱなしで決定すると、隠し機体が使えます。ただし、ステージ5以降はRVR02になります。また、タイムアタックで、ボス選択後に自機選択でカーソルをRVR01に合わせ、2Pコントローラの△・○・□のどれかのボタンを押しっぱなしで決定しても、隠し機体が使えます」（テクノソフト／業務部／峰）

『ひざの上の同居人（パートナー）』

●何か裏技は？（埼玉県／水上美々作）

「裏技とはちょっと違いますが、攻略のポイントをお教えしましょう。注意するポイントはミミ・ユキ・レナ共通です。

①いちばん注意しなければならないのは「勉学」。パラメーターを常に＋にしておきましょう。②イベントのポイントは「キスをするか、しないか」。ミミはクリスマス。ユキはクリスマス、バレンタイン。レナは遊園地、クリスマス。このイベントを要チェックです」

（カルチュア・パブリッシャーズ／広報宣伝／浅野）

『STOLEN SONG』

●裏技を教えて？（愛知県／田久保輝文）

「アパート内でTV▶ギター▶ギターと選択し、その後リモコンを選択してPicture Gameに行き『SERIOUS?』をプレイすると何カ所かを犬の声で演奏できます」

●V-Pickは、何で弾くのがいちばんいいのでしょうか？（兵庫県／宝代地新一）

「テニスラケットが一般的ですが、カサやホウキがいいという方もおり、結局は人それぞれらしいです」

（SCE／プロモーション企画部／湧永）

『グランツーリスモ』

●2台のプレゼントカーがもらえるはずのレースでも、1台しかもらえないときがあるのはなぜ？（神奈川県／山口智）

「プログラムでランダムにしているとのことですが、条件により偏りがあるかもしれません」

（SCE／プロモーション企画部／湧永）

お願い！　お便りちょうだいね！　のお知らせ

読者レビュー

懐かしのゲームから最新作まで、あなたがプレイしたPSソフトの感想や"こんなところがスゴく楽しいよ"というユーザーのみなさんへの報告など200～800字程度にまとめて、ハガキか封書で右のあて先の「読者レビュー係」まで。住所・氏名・年齢・職業・電話番号を忘れずにね。

PSソフトへの質問

メーカーの広報さんが、直接あなたの質問にお答えします。現在発売中のソフトから、まだ発売予定のソフトまで、PSソフトに関することならなんでもOK。本誌綴じ込みのアンケートハガキの所定の欄に記入して、どんどん送ってください。待ってま～す。

▽あて先はこちら！

〒102-8679
東京都千代田区五番町6-2　ソニー・マガジンズ
ハイパープレイステーション編集部
「○○○○係」まで。

©TAKARA CO.,LTD. 1998 ©1998 Virtual Music Entertainment INC. ©1998 Technosoft Co.,LTD. ©1997,1998 Technosoft Co.,Ltd.

発売予定のソフトについて知りたいアレコレ

現在開発中のソフトの内容、開発状況、素朴な質問を、メーカー広報さんに直接答えてもらおう。ここだけの話が聞けるかもしれない！

『私立ジャスティス学園』

●PSオリジナルモード「熱血青春日記」が気になります。詳しいことを教えてください。

（群馬県／沖田京子）

「うーん、どうしよっかなー。エーイもういいや大サービスだ、教えちゃえ！（熱血青春日記）というのはですね、楽しげなシミュレーションゲームのことでして、それをプレイしていってクリアすると、オリジナルキャラができちゃってるってゆう素晴らしいモードなんですね。もう、その中のイベントがすごいことすごいこと。え？　今月のハイパープレイステーションに載ってる？　ふーん、へー凄いね……じゃっ僕はこれで！」

（カプコン／パブリシティチーム／阿部）

※編集部注・おーい、阿部さん、どこ行くんですかー？　というわけで沖田さん、P106からの記事を読んでみてね。

『ガブル』

●『ガブル』について教えてください。

（京都府／安田真紀子）

「ジャンルはパズルゲームで、クラシックアーケードのワールドチャンピオンの人がつくっている作品です。それ以上は今の段階ではご勘弁を」　（アスク／広報部／亀谷）

『トラップガンナー』

●ゲームの流れを教えてください。相手を倒したらクリアなのですか？（千葉県／杉山貞俊）

「このゲームには〝ストーリーモード〟と〝対戦モード〟がありまして、〝対戦モード〟には対CPUと2P対戦という形があります。この、いわゆる対戦の場合は、プレイヤーがキャラクターを任意に選んで、好きなステージを選択して対戦。相手の体力ゲージを早くなくしたほうが勝ちです。もうひとつの〝ストーリーモード〟は、6人いるキャラクターの中からひとりを選ぶと、コンピュータが選んだキャラによって、自動的に相手のターゲットやステージを選びます。そこでも、出てきた相手の体力ゲージを早くなくすとクリアになります。そして、2ステージクリアすると、3ステージ目に特殊ミッションとして別なステージが出てくるので、それをクリアすると、次のステージに進むことができます。すべてクリアしたあとにはお楽しみが……」

（アトラス／CS販売 プロモーション課／村田）

『スターオーシャン　セカンドストーリー』

●レナまたはクロード以外にも、恋愛の対象となるキャラクターはいるんですか？　もし、そうなったら、だれとくっつくかによって、エンディングが変化することはあるんですか？

（神奈川県／山口有実）

「いろいろなキャラクターが出てきて、いろいろなキャラクターと恋愛をし、その結果、いろいろなエンディングを見ることができます。非常にバラエティに富んでいるので、何度でも楽しめますよ」（エニックス／広告宣伝／山本）

『ナムコアンソロジー』

●『クインティ』『ティンクルピット』『球界道中記』や、エスパー清田君のヤツ（タイトル忘れました）は入りませんか？

（三重県／野瀬真一）

「『クインティ』いいですね。『ティンクルピット』楽しいね。『球界道中記』可愛いね。『エスパー清田君のヤツ（？）』……元気ですかね」

ナムコ／CS広告宣伝部／ベンジャミン田中）

※編集部注・〝エスパー清田のヤツ〟のタイトルは『マインドシーカー』。システムはシミュレーション風でもあり、アドベンチャー風でもあり。コントローラに念を込めてボタンを押して、スプーンを曲げたりESPカードを当てたりと、超能力の訓練になる（ような気がする）斬新なソフトでした。本コーナー担当Aのフェイバリットソフトでもあります。私からも、ぜひPS移植を要望！　田中さんよろしくね。

『バイオハザード』シリーズ

●噂で聞いたのですが『3』は出るのですか？　何か情報を教えてください。

（熊本県／藤原朋子）

「う～ん、続編ねー。出るか出ないかは、はっきりとはいえませんが……。そんなすごく先のことより、今回は『バイオ』は『バイオ』でも目先の情報をお教えしましょう。まずはひとつめ。『バイオ ハザード ディレクターズカット デュアルショックバージョン』（8月6日発売予定／予価¥4,800／2枚組）というとてつもなく長いタイトルのソフトが出ます。タイトルからもわかるように、要は『DC』のプルプル版です。でもそれだけでは芸がないので、サントラが効果音も含めて7割から8割（曲のほとんど）を変更。オーケストラを70人を起用し録ったという曲で、すべては作曲家の佐村河内（さむらごうち）守さんのおかげです。それと、以前に出た『DC』には、『2』の体験版がついていましたが、今回は、いままでのバイオシリーズに入っていた隠し武器や隠しゲームなどいったオマケ要素が入っています。題して『バイオハザード コンプリートディスク』。う～んお得!!　それともうひとつ。『バイオハザード 2 デュアルショックバージョン』（8月6日発売予定／予価¥6,800／2枚組）の方はと申しますと、同じくプルプル対応で、ノーマルバージョンのほかに〝U.S.A.Version〟モードが入ります。これは弾やアイテムの置いてある場所や敵の場所などがあからさまにわかった日本のバージョンと違い、どこに何があるかわからない感じで多少難しくなっています。それと、前は銃を構えるとオートで照準が合いましたが、このバージョンには、ゾンビに向いて銃を構えないと照準が合わないモードを追加しました。それから〝ROOKIE〟モード。これは『バイオハザード』初心者用モードで、最初から持っている武器もすごく内容も少し簡単になっています。そして、最後に〝EXTREME BATTLE〟モード。これは第4の生存者というアクション性の強いミニゲームにひと工夫加えたもので、非常に面白いモードです。要は〝ハンク〟と同じようなものなんですが、逃げる場所や武器が違っていたりして、かなり辛口です。そんな4モードが入っているお得な2枚組。う～ん、キタナイねぇ、大阪商人は……（笑）。『バイオ』がらみでもうひとつ。お化け屋敷がこの夏オープンします。題して『バイオハザード ナイトメア』。夏の暑い日にホラー体験してみるのもいいかもねー。詳細はP160ページのCatch Up! HYPERを見てね」

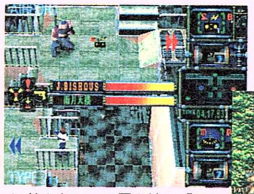
（カプコン／パブリシティチーム／阿部）

『川のぬし釣り～秘境を求めて～』

●PS版は今までのシリーズと、どこが変わったのですか？　また、新しい要素は何ですか？

（北海道／大栗真一）

「そうさなぁ、まずキャラクターが6人に増えて隠れキャラのいとこが初登場するのじゃ。それからタイトルにもなっている秘境の存在。ぬしとの一騎討ちがあるわけじゃが、その秘密はオープニングアニメにも隠されておるぞ。もちろん今回もおじゃま動物達がひょこひょこ出てくるのじゃが、PS版は仲良くするシステムに変えたのじゃ。愛くるしい動物達を〝思いっ切りぶんなぐる〟わけにはいかんじゃろ。家の中もリフォーム（プレイステーションもあるよ）したし、天気、時間の変化も加わって釣りにも影響するようになったし、何んといってもデュアルショックのおかげで本物の釣りのような感覚が味わえるのじゃ。とまぁ、もっとあるのじゃが今回はこの辺で……」（パック・イン・ソフト／広報／つり名人まさ爺様）



◀『トラップガンナー』のゲームシステムをご紹介。こんな内容っス。

▶熱心なファン層を持つ『川のぬし釣り～秘境を求めて～』。今回加わった新要素の一部を紹介してもらおう。

◀『私立ジャスティス学園』PS版新モードもあるんだよ。格闘ゲームファンに大人気。

読者による プレイステーションソフトレビュー

今月は懐かしい作品のレビューがそろいました。まだプレイしたことない人もぜひ遊んでみようよ。

『キリーク・ザ・ブラッド』

南極にそびえ立つ観測基地「サウスベース」。この施設内で、怪しげな遺伝子実験が行なわれているらしい。強制査察のため、俺はこの冷たい建物に足を踏み入れた。――地下へ行くごとに、やつらはこの世のものとは思えない、目を背けたくなるような、おぞましい姿に変わっていく……。

映画が1本撮れてしまいそうな、リアルな時代背景と世界観。途中で逃げ出したくなる孤独感＝恐怖感。バックで淡々と流れるBGM。〝ボトムズ〟ばりの実戦的な自機ロボット。一人称視点なので、ゲーム中に自機を見ることはできないが、ハンディミューズ（超小型コンピュータ）のサブ画面や、弾を連射したときのリアルな効果音（当時デュアルショックがあれば……）が、メカ好きにはたまらない、SFハードボイルドの主人公の気分を味わわせてくれる。

すでに3年以上前のゲームですが、PS本体発売初期にあって、ハード性能をフルにいかし、すべての要素がピッタリひとつになった傑作だと思います。最近ソフトが多すぎて、どれを買おうか悩んでる方に、ぜひとも、そして安心してオススメできる作品です。（『3』は出ないのですか？　ハンディミューズをもっと使いこなせそうな白兵戦もやってみたかった……）

（神奈川県／黒澤沙織）

『ポポロクロイス物語』

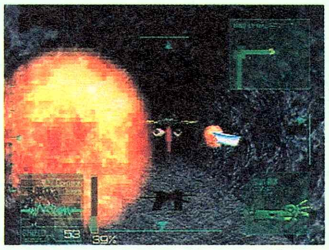
普通、RPGは、難しくて初心者には向いていないジャンルだと思います。だけど、このソフトは、初心者にも大丈夫なくらいの難易度になっていて、かなりいいソフトだと思いました。ストーリー的にも、すごくロマンチックで気に入りました。ただ、自由度が少ないところが少し気になりました。だけど、サウンドも気持ちよく耳に入ってきて、グラフィックもちょうどよく、あまり疲れませんでした。あと、僕の初めてやってみたRPGでもあったこのソフトですが、飽きずにサクサク進んでいてよいソフトだと思います。できれば続編も出してほしいです。お願いします。

（埼玉県／PN・ボンコチョスナ）

『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～』

このゲームはシリーズ中最も難易度が低い。確かに全体の雰囲気、バランス、システム、どれをとっても最高のデキだと感じるが、僕が知っている（求めてた）ドラキュラとは全く異なるものになっていた。ドラキュラといえば、独特の世界観と共に難易度の高いアクションとしても有名だったし、今回みたいに「ビジュアル」重視ではなく、ただ純粋に怖さを追求した硬派なアクションゲームだった。それだけに今回ドラキュラをプレイした時はホントに悲しくて、それなりにハマッたし興奮もしたけど、手応えがなくて全然違うゲームをプレイした気がした。というわけで『月下の夜想曲』は、昔からの「ドラキュラ」ファンには勧めない。

（宮崎県／P.N.黒ブタ白ブタ）



▲SFファンも大感動する『キリーク・ザ・ブラッド』。だれか映画化してくれないかな。

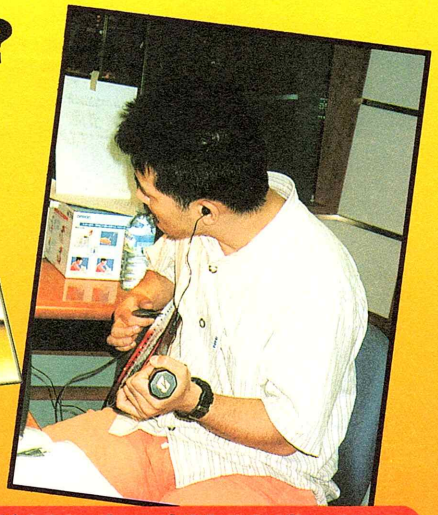
©CAPCOM CO.,LTD. ©ATLUS 1998©1998 Victor Interactive Software Inc. ©1995 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.

宮川賢の誰なんだお前は!?
みんなのゲーム相談室

A VIRTUAL RADIO PROGRAM

MIYAKAWA MASARU DARENANDA OMAEWA

SCE・安達さんが勝つか!?



ギタリスト・宮川氏が勝つか!?

連載第4回

STOLEN SONG（5月22日オンエア）

双界儀（5月29日オンエア）

毎週金曜日のお楽しみ「みんなのゲーム相談室」。5月後半オンエア分の特集は『STOLEN SONG』と『双界儀』。個性的なゲストが登場だ。

TBSラジオ『宮川賢の誰なんだお前は!?』（月～金／22時～24時）

宮川賢テニスラケットで熱演！でも結果はボロ負けってかぁ？

5月22日、『誰おま』に『STOLEN SONG』がやってきた。ゲストはもちろん主人公の布袋寅泰！　うそ。SCEの広報・安達さんでーす。彼は、見かけはイカしたミュージシャン風だが、実は全然楽器なんか弾けない。でも、このソフトだけはバッチリということで、いつものとおり、宮川氏が勝てばリスナープレゼントソフトを倍増する約束で、バンドセッションモードを使っての対戦プレイが実現した。番組開始前にお試しプレイをした宮川氏。布袋の曲も知らないし「Vビックのアップダウンが本物と違～う！」とお悩みの様子。対する安達さんは「僕、弾くフリだけは上手ですからね」と、限定版の布袋モデル紙ギターを手に余裕の表情。番組が始まり、質問コーナー終了後、いきなりスタッフが用意したというギター代わりのテニスラケットを取り出す宮川氏。ギターパートを宮川氏、ドラムパートを安達さんが担当し、熱気ムンムンの大セッション大会に突入。だが、やっぱ曲を知らないのは痛い。ギタリスト・宮川氏、曲の後半ヤケクソに16ビートを刻むが、時すでに遅し。安達さん、圧勝。コーナー終了後には、生の布袋がソフトをプレイしている、決してメディアには載らない秘蔵写真を番組スタッフに公開。いやぁ、いいもの見たぜ。

◀ギター音痴の前川でも楽しめる本作。休憩時間にギタリスト気分を満喫。

『双界儀』はアクションRPG？今日からジャンル名変更します

「岡村さん、どこ行っちゃったの？」（宮川）

「いやぁ、E3の取材でアトランタに……」（前川）

とレギュラーの岡村編集長の不在報告で始まった5月29日の放送。特集ソフトは『双界儀』。ゲストはスクウェアの北山さんと馬場さん。パッと見、おとなしそうなおふたりだが、いざ放送が始まると、フレキシブルな北山さんパワー炸裂！　宮川氏に「このゲーム、アドベンチャーって言ってるけど、俺にはRPGにしか見えないんだよなー」と突っ込まれると、即座に「明日からアクションRPGと呼びましょう！」だって。いくら北山さんの合言葉が〝親切第一のスクウェア〟（大爆笑）だとしても、勝手にジャンル名変えちゃいかんでしょ。

そして休憩時間、1ステージ目のボス戦で苦労する宮川・前川コンビをあざ笑うかのように「僕なら1分で倒せますね」と豪語。「じゃあ、やってもらおうじゃないの！」と、ふたりは攻略途中でコントローラを北山さんに。しかし、ここで落とし穴。使用しなければならなくなったのが、必殺アイテムを全然持ってないキャラのため、北山さん大苦戦。結局倒すまで2分以上かかり（それでもスゴいか）、それを理由にソフト10本をリスナーにプレゼントするハメになったとさ（笑）。店頭で品切れ中だというのにどこから調達するんでしょうねぇ。

▲北山さん（右）、馬場さん（左）の〝親切第一〟コンビ。北山さんの暴言に、馬場さんも若干呆れ顔か？

宮川賢の登場ゲーム一刀両断

STOLEN SONG

要は(ボタンひとつの)『パラッパラッパー』。メロディが関係ないから「パーカッション」ゲーム……!!

双界儀

やってないっす、あんまり(笑)。でも面白い。担当がいい人だったから。でもこれはADVじゃないぜ！

今月のウソつき・前川

今月も、前川はついてまっせ、ウソ。まずは5月22日、放送前日に当社から発売された『格闘ゲームスペシャル98』のリスナープレゼント告知忘れ、アーンド、次週登場の『双界儀』のジャンル名をアクションRPGと言い間違え、ウソつきポイント＋2。と思ったら、29日に北山さんがRPGを認めちゃったので、ウソ返上で－1。結局、累計ポイントは＋10。ついにふたケタに突入！

みんなのゲーム相談室は954kHz、毎週金曜日22時から！

●裏技情報をFAXでゲット!!

「みんなのゲーム相談室」の番組内容がFAXで取り出せます！　FAXつき電話で『03-3440-0222』をダイヤルし、音声ガイダンスに従って『9552#』を押す。コンビニエンスストアのクロネコFAXからもOK。裏技情報も満載だ。内容更新は番組終了の約1時間後から！

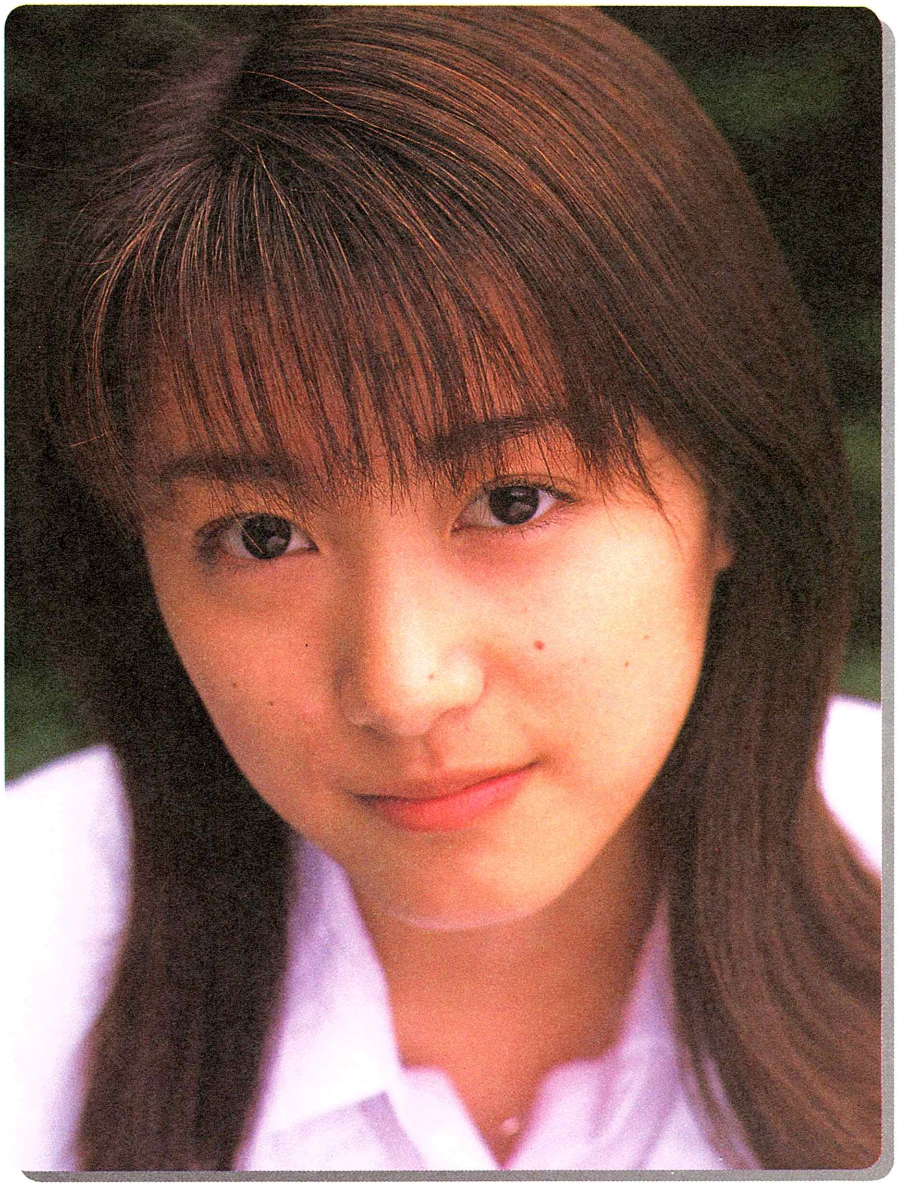
●電子メールでも質問受付中!!

番組では電話＆FAXで受け付け中のゲームへの質問が、インターネットでも可能です。各ソフトへの質問、番組の感想・苦情など、ジャンジャンバリバリ送ってください。出演者へのメッセージもどうぞっ。URLは、http://www.dareoma@kr.tbs.co.jpです。

GIRLS ON THE WEB

インターネットでときめき美少女を探せ！

URL http://www.so-net.ne.jp/sonymagazines/web/game/girl/index.html



まだデビュー前夜の期待の新人 藤岡麻美ちゃんのレアな輝きを 誰よりも早くゲットして！

なんか制服っぽい衣装だよね、と思ったあなたは鋭い。藤岡麻美ちゃんが着ているのは、マジに彼女が通ってる某高校の制服。取材前の打ち合わせで、マネージャーさんから「当日は学校があるんで制服姿なんですけど、衣装どうします？」と相談されたのですが、「制服でもOKですよ」なんてスタッフが冗談まじりに言ったのが、本当になってしまった。

その麻美ちゃんは高校1年生。とある新人オーディションで見いだされ、現在、デビューに向けて準備中のレア美少女アイドル。まだまだタレント経験は少ないものの、彼女の笑顔の奥から滲み出る真っ白でピュアな輝きは、まさに“本物”の予感。長年音楽誌で美少女系アーティストを手掛けてきた本誌編集Mも絶賛の、とっても素敵な女の子なのだ。しかも、ピアノやドラム演奏をこなし、実はお兄さんと一緒にバンド（担当はボーカル）活動したり、学校の写真部でフォトグラファーとして活躍したりと、多彩な才能の持ち主でもある。その才能の一端は、本誌ホームページで確認してね。彼女初のサイン色紙や、レア情報満載。絶対チェックだ。

File. 25 藤岡麻美 Mami Fujioka

PROFILE

1982年5月27日生まれ。千葉県出身。血液型A型。身長161cm。B78・W58・H82。
趣味／歌、ダンス、ピアノ、ドラム。歌、踊り、お芝居と多方面での活躍を目指し、ただいまレッスン中のキュートな高校一年生。

撮影／塚越健治

ハイパープレイステーション特別編集

the BEST 攻略ガイド

the BEST Play Guide Book

600円（税込）

Vol.1

A5判/276ページ

1998年5月までに発売された
『PlayStation the BEST』&
『PlayStation the BEST for Family』
全69タイトルを完全収録!

「攻略本が手に入らない」
「雑誌に記事が載っていない」 ➡ 解決

アークザラッド
リッジレーサー
雷電プロジェクト
キングスフィールドII
エースコンバット
闘神伝2Plus
ボクサーズロード
戦闘国家
闘魂烈伝
機動戦士ガンダム
SIDE WINDER U.S.A.
クラシックロード
第4次スーパーロボット大戦S
幻想水滸伝
テーマパーク
ハーミィホッパーヘッド
チョロQVer.1.02
ドラゴンボールZアルティメットバトル22
極上パロディウスだ! DELUXE PACK
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣
モータートゥーン・グランプリUSAエディション
DX人生ゲーム
パズルボブル2
がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～
首都高バトルドリフトキング土屋圭一&板東正明
MYST
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
鉄拳
信長の野望・覇王伝
AIV. EVOLUTION GLOBAL
リッジレーサーレボリューション
クールボーダーズ
ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
OverBlood
刻命館
太陽のしっぽ
テトリスX
女神異聞録ペルソナ
ポポロクロイス物語
ポリスノーツ
太閤立志伝II
金田一少年の事件簿～悲報島 新たなる惨劇～
フィッシュアイズ
峠MAX 最速ドリフトマスター
ワイルドアームズ
NOëL
DX億万長者ゲーム
にゃんとワンダフル
ロックマン8 メタルヒーローズ
出たなツインビーヤッホー!!DELUXE PACK
ときめきメモリアル～forever with you～
鉄拳2
レイストーム
スマッシュコート
三国志IV
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
DX日本特急旅行ゲーム
トゥームレイダース
クロックタワー2（セカンド）
ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
進め! 対戦ぱずるだま
タイムボカンシリーズボカンと一発! ドロンボー
機動戦士ガンダムVer2.0
クラッシュ・バンディクー
マクロスデジタルミッションVF-X
ルパン3世 カリオストロの城～再会～
RUNABOUT
はじめの一歩
アーマード・コア

全国の書店、主要ソフトショップで 絶賛発売中!

ソニー・マガジンズ

こんなデータがほしかった!!

メモリーカードデータブックvol.2

CD-ROMつきムック

AB判/予価1,050円(税込)

7月13日(月)発売!!

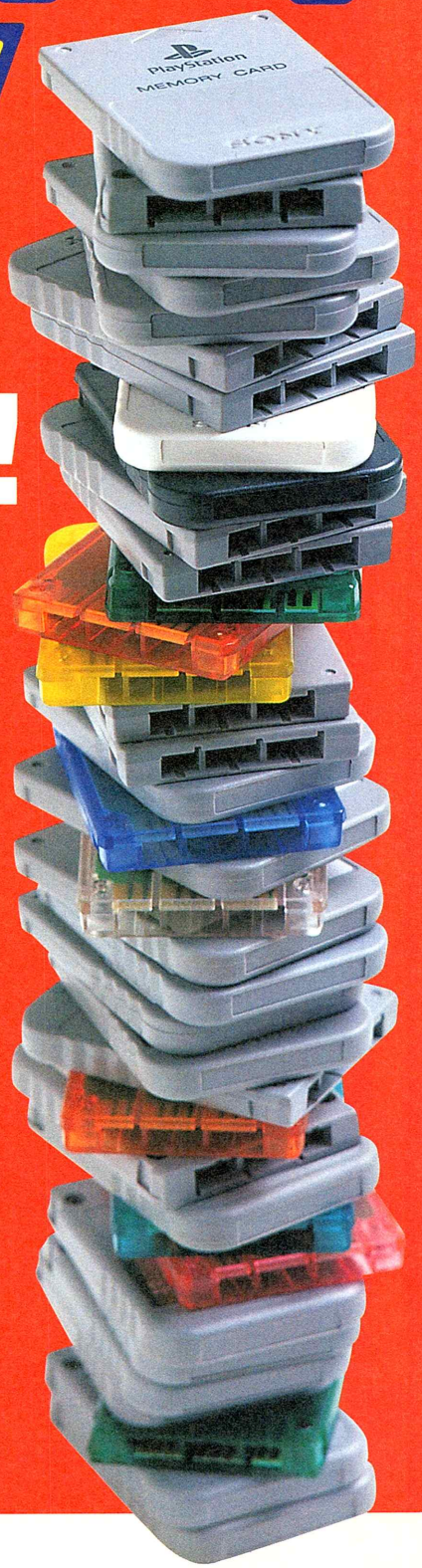
お待たせしました! メモリーカードデータブック第2弾が
いよいよ発売されます。今回は120タイトル140アイテムを収録!
ヒット作のスペシャルデータが満載。発売はもうすぐだ!

収録ソフトのデータ内容は?

- 『グランツーリスモ』のプレゼントカー28台使用可能データ
- 『鉄拳3』の全キャラ使用可能データ
- 『トゥームレイダー2』の㊙データ

FORMULA1 97、チョロQ3、アインハンダー、アーマード・コア、天誅、A.5.、サイキックフォース、ブラッディロア、DEAD OR ALIVE、ギャロップレーサー2、REBUS、ボンバーマンワールド、ABE a GOGO、風のクロノア、プリズムコート、装甲騎兵ボトムズ、オレっ!トンバ、クールボーダーズ2、闘魂烈伝2、闘魂烈伝3、プレイスタジアム3、スーパーライブスタジアム、トゥームレイダース、マリア、刻命館、クロックタワーゴーストヘッド、探偵神宮寺三郎 夢の終わりに、信長の野望 将星録、ザ・コンビニ、ザ・コンビニ2、ProjectV6、ワールド・ネバーランド、ソウルマスター、個人教授、卒業Vacation、クラシックロード 優俊2、グランストリーム伝紀カルネージハートEZ、子育てゲームマイエンジェルほか

**プレイステーションソフト
120タイトル140アイテム**



ソニー・マガジンズ

8月号 定価980円（税込）

AUG. 1998

ハイパー プレイステーション リミックス

HYPER プレイステーション Re-mix

7月16日（木）発売予定
全国の書店、コンビニで発売！

お試しソフト

BRAVE FENCER 武蔵伝
ラピッドレーサー
双界儀
トラップガンナー

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
シルエット ミラージュ リプログラムドホープ
b.l.u.e. / DRAGON SEEDS
バウンティソード・ダブルエッジ
東京魔人学園剣風帖
ピキーニャ! EX
花火 / キャロムショット2

BRAVE FENCER 武蔵伝 ©スクウェア

トラップガンナー ©ATLUS 1998

ラピッドレーサー ©1997 Sony Computer Entertainment Europe (a division of Sony Electronic Publishing Limited).

オーバーブラッド2 ©1998 Reverhillsoft Inc.

MOVIE

オーバーブラッド2
玉繭物語

メモリーカードデータ

リンダキューブ アゲイン
かっとびチューン

7月号絶賛発売中!!

CD-ROM 2枚組!!

お試しソフト
●DISC1
チョロQマリン Qボート
Tから始まる物語
ほか
●DISC2
ダブルキャスト

MOVIE
バウンティソード・ダブルエッジ
ファイヤーパニック
ほか

メモリーカードデータ
鉄拳3
グランツーリスモ
ほか

特別定価1180円（税込）

『ハイパープレイステーション』8月号　読者アンケート

今後の編集の参考にさせていただきますので、P.174のアンケートにご協力ください。

Q1		Q2		Q3	
Q4		Q5		Q6	
Q7		Q8		Q9	
Q10		Q11		Q12	
Q13					
Q14					

Q15／これから発売されるソフトへの質問
ソフト名(　　)

Q16／現在発売中のソフトへの質問
ソフト名(　　)

(ご協力ありがとうございました)

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

6407

差出有効期間
平成11年6月
29日まで
(切手不要)

1 0 2-8 7 9 0

(受取人)

東京都麹町郵便局私書箱79号

ソニー・マガジンズ

インターメディア編集部

『ハイパープレイステーション』8月号係行:

キリトリ線

住所	〒□□□-□□□□ 都道府県 市郡(区)		
	(様方)		
氏名	フリガナ	電話	市外局番 市内局番 番号 ( )
		年齢	歳 男・女
本誌をどこでお買い上げになりましたか？ 書店・コンビニ・ゲーム店・その他		希望のプレゼント〔 〕番	

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

PlayStation®

封石(ほうせき)と巨人の世界で、真実(ほんとう)の歴史を刻め!

Epica Stella
エピカ・ステラ

魅力的なキャラクターが絡み合う、練り込まれたシナリオとイベントの数々

3Dアニメーションで表現された大迫力の戦闘シーン。

ローディングタイムをほとんど感じさせない快適なプレイ環境。

プレイヤーの行動が各キャラクターの感情を刺激し、その感情が戦局に大きく影響する。

新開発「シンクロナス・エモーション・システム」により
千変万化する各キャラクターの行動とストーリー展開。
ハイスピードローディングにより実現された快適なプレイ環境。
不思議な石の力で動く想機を操り、
戦乱の世に疲弊した人々の心を救え!

ドラマティック・シミュレーションRPG

Epica Stella
エピカ・ステラ

1998年7月30日(木)発売 5,800円(予価・税抜)

●プレイステーション専用CD-ROM ●プレイ人数(1人) ●メモリーカード2ブロック使用
●SLPS 01465 ●T49-59143-90028-2

ヒューマン株式会社 〒180-8555 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ■ホームページアドレス http://www.human.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。©HUMAN 1998

Epica Stella

エピカ・ステラ

中世風ロボット・ファンタジー続報!!

an－伝説の光－を受け飛び立つ

●ドラマティックシミュレーションRPG
●ヒューマン　●7月発売予定
●予価¥5,800　●メモリーカード容量②

大迫力のロボットバトルと、緻密でシビアな戦略、そして壮大な物語が同時に楽しめるシミュレーション『エピカ・ステラ』。今回は、戦略要素満載のシステム面を重点的に紹介していこう！

物語をよりドラマティックにするシステムの数々を紹介!!

作戦、戦術、ドラマが融合したロボットバトルシミュレーション

この『エピカ・ステラ』は亡国の王子が伝説のロボット「想機」を操り、国を復興する過程を綴ったSLG。ゲームにはおおまかに分けて、物語が展開するドラマフェイズと戦闘準備をする作戦フェイズ、見下ろしマップ上で直接指示を出して戦う戦術フェイズがあり、それらが順に巡ってくるという構成になっている。もちろん、いずれの要素も不可分。作戦は戦術に大きな影響を与え、キャラクターは戦闘中にもいきいきと会話をする。そして物語もプレイヤーの進め方次第で分岐し、自分だけの再興記が展開できるのだ。

作戦

本作では、いきなり見知らぬ戦場に放り出されるということはなく、あらかじめ戦場を把握し、状況に合わせた作戦を立て準備しておくことができる。準備内容は大きく分けて「作戦会議」「仲間との会話」「想機のセットアップ」の3つ。作戦会議では、戦場の俯瞰図と味方ランバーのアドバイスを聞くことができる。このときの判断に応じて、想機のセットアップを行なおう。購入した〝封石〟をつけ替えて想機の属性を変えたり、想機に搭乗する想者の入れ替えをするのも作戦のうち。また、仲間と会話をするとキャラクター同士の相性が良くなり、戦闘が有利に運ぶ場合もある。

◀王国マップを移動し、戦闘が発生すると作戦モードへ移行。

POINT1・セットアップ

▶想機の原動力である封石には地、水、火、風の4属性があり、つけ替えることで想機の能力に変化が出る。

POINT2・仲間と会話

▶仲間と会話をすると相性が良くなるだけでなく、戦闘を進めるうえで有益な情報を得られることもある。

POINT3・作戦会議

▶マップを見つつ、アドバイスを聞いておく。それを参考に、どうすれば勝てるのかを考えよう。

戦術

本作において特徴的なパラメーターはAP、TPと感情値。APは「行動力」を表わし、一定時間ごとに溜まるこの数値が最大になると、各想者の行動ターンがまわってくるという仕組みだ。想者はAPを消費して移動、攻撃などを行なうわけだが、行動はAPが残っている限り続行できる。場合によっては、接近、攻撃、退避という一連の行動を1ターンですませることも可能。また、敵から攻撃された場合に、反撃などのリアクションをするとTP（疲労度）が蓄積される。TPが最大になると行動不能になってしまうので、いかに攻撃を受けないようにAPを使うかが、プレイヤーの腕の見せどころとなる。想機の能力は想者の「感情」にも左右されるため、想者の気持ちを読む配慮が勝敗を分けることもある。

▲マップは視点を4方向から選択することができる。

◀敵と隣接したら戦闘開始！敵との向きにより戦況に大きな差が出る。蹴りや剣技を駆使して敵を倒そう。

POINT1・感情が想機に反映

▶怒、哀、天、静の4つの感情値が会話や戦闘結果により変化し、想機の攻撃力や命中率などを変動させる。

POINT2・行動量はAP次第

▶移動、攻撃などにはそれぞれ消費APが設定されており、何をするかによって行動量の限界も変わる。

POINT3・3種の特技

▶特技には直接攻撃に使う攻撃特技、間接攻撃に使う補助特技、自動的に使われる潜在特技の3つがある。

POINT4・パラメーターのカスタマイズ

▶想者のレベル上昇時にはボーナスポイントが得られ、これを振り分けることで能力値を上げることができる。

©HUMAN 1998

探索型アドベンチャーゲームの復活

Echo Night

ゲームファンのためのゲームメーカー、フロム・ソフトウェアが贈る
3D版"古き良き"アドベンチャーゲームのゲームシステムとは？

●3Dリアルタイムアドベンチャー
●フロム・ソフトウェア　●8月13日発売予定
●価格¥5,800　●メモリーカード容量②

ゲーム序盤をもとにそのシステムに迫る！

ドラマやアクションより探索自体を楽しむゲーム

1913年に大西洋上で消息を絶った豪華客船「オルフェウス号」。それが『エコーナイト』の舞台の中心だ。フロム・ソフトウェアならではのリアルタイム3Dで描かれた船内は雰囲気抜群で、プレイする者を20世紀初頭のこの世界へとタイムスリップさせてくれる。

しかし、『エコーナイト』の最大の魅力は別の部分にある。ストーリー中心、あるいはアクション中心のアドベンチャーゲームが多いなか、本作は旧来のパソコンゲームの流れを汲む"探索型アドベンチャー"なのだ。

もちろん、物語性が皆無であるわけではなく、ゲームを進めるにつれてオルフェウス号自体の謎が徐々に明らかになっていく。ただし、それはドラマ性というより、謎を解くことを楽しむもの。プレイヤー自身が主人公として船内をさまよい、アイテムの使い道を考え、行動範囲を広げていくゲーム性はドラマやアクションより探索を楽しみたい硬派ユーザーにぜひすすめたい。

▲主人公リチャードが父から手紙を受け取った日、実家が火事に。彼は家に駆けつけるが……。

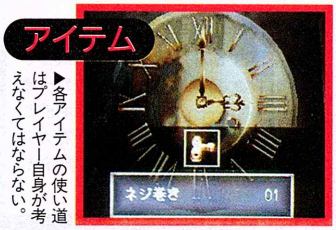
1 焼け崩れた実家にて

オルフェウス号の事件から24年後。リチャード・オズモンドは父から1通の手紙を受け取る。中に入っていたのは小さな鍵だけ。いぶかしむ彼のもとに、父の家が焼けたという電話が！　警官に案内され、どうにか外観をとどめている家に入った彼は、送られてきた鍵が古い時計の鍵であったことを知る。時計のネジをまくと……。ここではゲームの操作の基本を学ぶことになる。

◀しゃがまないと通れない場所や、見つからないアイテムもある。

◀まずは画面中央の照準（消すことも可能）で周囲を調べよう。

▶なんでも動かせるわけではないが、小さな物を動かすことも可能。



▶各アイテムの使い道はプレイヤー自身が考えなくてはならない。

◀胸像を動かすと、リチャードは絵の中に吸い込まれてしまった！

2 本当の冒険は船の中から！

胸像の描かれた絵の前で、そのとおりの位置に胸像を動かすと、突然絵が船の絵に変化した！　気づくとリチャードはその船の中にいた。船長は彼に1室を与え、そこから出ないようにと告げる。

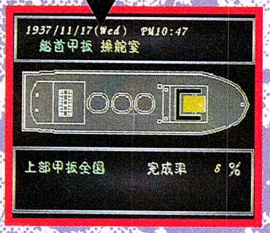
試しに部屋を出ると、亡霊が襲ってくる。亡霊は暗い場所で力を発揮するらしい。

ここでは時間経過や亡霊の危険、マップなどの要素が加わり、本当の冒険が始まる。

◀船内には時間経過と天候の変化がある。船に着いたのは夕方。

◀操舵室の床下で設計用紙を発見。これでマッピングが可能に。

▶夜は亡霊の攻撃にさらされる危険があり、最悪では死亡する。とりあえずは電気をつけよう。



▶このように、設計用紙があれば通った場所と現在位置をオートマッピングで確認できる。

◀一定の条件を満たして乗客たちに会うと、過去の世界へ移動する。

3 過去と船内を往復、魂を解放

船内で一定の条件を満たし、乗客や乗員たちに話しかけると、リチャードは過去の世界へと瞬間的に移動する。実はオルフェウス号の乗客、乗員たちはすでに死亡しており、なんらかの理由があってオルフェウス号に縛られている。そしてどうやらその理由は、過去の世界にあるようだ。

過去の世界は船内にとどまらず、彼らの過去の生活に関係した場所になっている。そこでアイテムなどを入手することができ、船内に持ち帰ることができる。見つけたアイテムなどを駆使し、乗客や乗員が船に縛られている理由を取り除くことができれば、彼らの魂は解放される。こうして乗客、乗員たちの魂を解放しながら、主人公は徐々に行動範囲を広げていく。

▶過去の港で発見したゴム手袋。どこかで、思わぬ役に立つかも。

▶解放された人物の座っていた椅子から鍵を発見。行動範囲が拡大。

©1998 From Software,Inc.

特別企画

丸玉屋社長 小勝敏克氏『花火』を語る!!

●ストーリーシミュレーション
●魔法　●7月16日発売予定
●価格¥4,800　●メモリーカード容量⑤〜⑮

夢いっぱいの花火が打ち上げられる『花火』。現在の技術をもってすれば、こんな花火も実現可能なの!?　本職の方にお話をうかがってみると……。

丸玉屋　小勝敏克氏

▲花火会社・(株)丸玉屋代表取締役。音楽と花火が一体化したエンタテインメント花火の第一人者。

業界最先端の花火は音楽とのシンクロが可能

「魔法」が昨年夏に発売したWindows対応ソフト『花火職人になろう』。その監修を行なったのが、丸玉屋の小勝氏だ。Win版、PS版の話、そして現在の花火業界についてお話をうかがった。

――Win版制作の際には、実際にどのようなことをなさったのでしょうか。

小勝「基本的には花火の種類だとか、花火の見方、演出の方法をアドバイスしました。つくり方は、また別の専門のメーカーにお願いしたんですけど」

――花火の種類は相当多かったですね。

小勝「ええ、よくそこまで、というくらいにつくり込んでありますね」

――現実の花火制作と同じような流れが楽しめるソフトだったと。

小勝「まあ、実際にはそのとおりにはいきませんけど。火薬という危険物を扱うので、パソコン上のゲームみたいにはいきませんから。でも、基本的な原理としては同じじゃないですか」

――小勝さんはプレイなさいました？

小勝「やってたけど、あまりうまくいかないね(笑)」

――本職の方でも(笑)？

小勝「のめり込まないと難しいな。ただ、当時開催したコンテストの応募作品は、参考になりましたね。素人の方々は、みんなこういうふうに花火を見てるんだなって。花火製作の現場を知らない方々ですから、突拍子もないアイデアが出てきますからね。また、そういう花火がつくれるのが、コンピュータの面白さではないでしょうか」

――PS版では、よりファンタジックな花火がつくれるようになりましたが、実際のところ、こういった花火の実現の可能性はあるんでしょうか？

小勝「上がったら楽しいでしょうけどね。形っていうのは、イルカにしろ文字にしろ平面ですよね。花火は立体なので、横から見ると直線になってしまうわけですよ。見る場所によってイルカがクジラになったり、サンマになったりする。この形で見られるっていうのは、一方向しかないですからね。だから実現は難しいんですよね」

――現在の花火技術の最先端、というのはどういうものなのでしょうか？

小勝「われわれがここ数年行なっているのも、エンタテインメントとしての花火なんですよ。点火方法をコンピュータで制御するシステムを使って、花火を打ち上げる。1／10秒単位で花火と音楽をシンクロさせて。今までの花火って1発ドーンと上がるだけのものだったじゃないですか。そういう花火を進化させて、今度はメロディやリズムに合わせて花火を上げてます」

――ずいぶん進化しているんですね。

小勝「ええ。花火は上がるときと開くとき、2回のタイミングで音がするんですよ。われわれのコンピュータは、発射するタイミングに合わせることもできるし、上で爆発するときに合わせることもできます。これが今の最先端じゃないですか？　打ち上げ花火だけじゃなく、コンサートで使うような仕掛け花火をうまく組み合わせて、バリエーションを持たせながら、花火のショーをつくり上げていくんです」

伝統と情緒だけではダメ 花火だって進化するんです

――われわれ、一般人が考えている花火とはずいぶん違いますね。

小勝「もちろん昔ながらの情緒を楽しむ花火も基本にあるんでしょうけれど。やっぱりエンタテインメントの世界だって進化していますしね。私たち花火の世界でも、伝統と情緒だけでは、やっぱりダメなわけです」

――PS版でも音楽に合わせてボタンを押し、花火ショウを開催する、という要素が盛り込まれていますが。

小勝「Win版のときに、そういうのが入ればいいってアドバイスしたからね。とはいえ、それはマニュアルなんだろうけど。われわれの世界では新しい花火ショウをつくり上げる、そのひとつの手段としてコンピュータがあるという感じなんです。将来的にはマルチメディアで、ほかの様々なものにリンクしたショウをつくりたいんですが」

――なるほど。では、最後に丸玉屋さんがこの夏プロデュースする花火大会の予定をお聞かせください。

「8月5日の中山競馬場。7月23日、28日の熱海。あとは7月18日から毎週土日、8月は5日を除いて16日まで毎日八景島で。8月1日が渡良瀬遊水池。3日が酒田。8日が東京湾。11日が福島競馬場。28日が東京競馬場です」

――これからはお忙しいですね。

小勝「ええ、稼ぎどきですから(笑)」

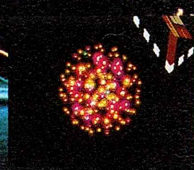
日本が誇る尺玉花火を『花火』でつくってみよう!!

日本の花火技術は世界一！　なかでも和紙を玉皮に使い、繊細な技術を要求される大きな尺玉花火の技術は、群を抜いているとか。もちろん、花火職人でも、そんなオーソドックスな尺玉花火をつくることができる。ここでは実際に、ゲーム中の花火制作の流れを追っていくことにしよう。シンプルな花火なら、「星」が集まっていないゲーム序盤からつくることができる。もちろんすぐに打ち上げることも可能！

1 型選択
◀どういう構造にするか選択しよう。中に違う色の星を詰め込むタイプだと、華やかな花火ができる。

2 星選択
◀どの星を使うか決める。スーッと尾を引くタイプ、チカチカ光るタイプなどバリエーションも豊か。

3 仮打ち上げ
◀本番で打ち上げる前に、どんな花火になったか仮打ち上げを行なうこともできる。まずは試しに。



4 打ち上げ
◀テーマパーク内の好きな場所に、つくった花火を設置。早速打ち上げることができる。

映画『HANA−BI』プレゼント!!

ここで「魔法」からプレゼントのお知らせ。なんと北野武監督映画『HANA−BI』とのタイアップキャンペーンを開始！　抽選で3名様に『HANA−BI』のビデオと『花火』グッズをプレゼント!!　ご希望の方は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、性別、電話番号、あなたが一緒に花火大会を見たい人の名前と関係、あなたが一緒に『HANA−BI』を見たい人の名前と関係をお書きのうえ、編集部「花火プレゼント係」まで。7月29日消印有効です。

上記のプレゼントの当選者は、発送をもって発表にかえさせていただきます。
緊急告知「魔法」主催の「花火コンテスト」開催!!　最優秀作の賞金は100万円!!　詳細は次号にて！

C 1998 魔法株式会社

爆弾とアイテムを使って1位を目指そう！

BOMBERMAN ファンタジーレース

レースの行方を握るのは……ボンバーコインだ！

役割が謎に包まれていた「ボンバーコイン」――その用途は新しいルーイとの契約、アイテムの購入、未知のコースへの挑戦権獲得と、ゲームに欠かせないものだった！

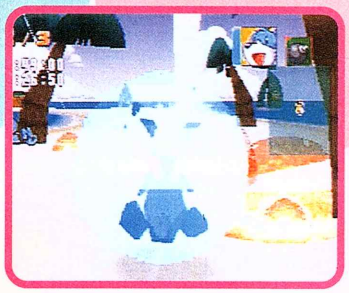
●レース
●ハドソン　●8月6日発売
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

特性が違う！ ルーイとティラの能力

ダッシュが得意なルーイとパワーが決め手となるティラ

ルーイは小まわりがきき、ダッシュが得意。一方、ティラは最高速が速く爆弾への耐性もあり、バリアを張る技を持っている。これらの基本能力に加えて、さらに強力な特技を持った色違いのルーイやティラに乗ることもできる。ただし、そのためにはボンバーコインが必要となる。レースに勝ってたくさん集めよう!!

◀▼コインはルーイやティラとの契約に使われるだけではない。レースを有利に展開するアイテムの購入にも使える。

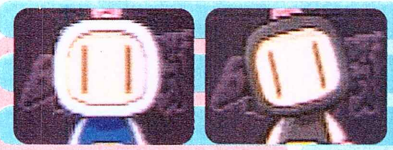


▶無敵になったルーイ。このルーイの特技なのか、それともアイテム効果？

◀足マークの上でジャンプをすると、倍以上の速度に加速される。これをうまく利用して逆転をはかろう。

出場者はこの6人

しろボン　くろボン



バグラー　戦闘員15号

プリティボンバー　謎のレーサー

▲レース出場者はこの6名だ。おなじみの面々に混じって、正体不明の人物も見られるが……？

イジワルな仕掛けが満載のコースは7種類

新しいコースを走るにもボンバーコインが必要だ！

レースが行なわれるコースは7種類も用意されている。ただし、3つ目以降のコースへ挑戦するにはコースチケットと呼ばれる許可証を購入しなくてはならない。ここでまたコインが必要となる。初めから選択可能なボンバーサーキットは、基本的な走りを覚えるためにシンプルなつくりをしている。だが、その先はあっと驚く仕掛けが盛りだくさんだ。実の代わりに爆弾が降ってくるヤシの木、ツルツル滑ってうまく走れない雪山などが待ち受け、1秒たりとも気が抜けない。

▼何かと必要不可欠なボンバーコインはすべてコインルームに保管されている。

◀▲コースにはそれぞれ、特徴がある。アイテムやルーイ＆ティラの特殊能力をうまくいかした走りを心がけよう。

©1998 HUDSON SOFT

続報！ アクションゲームの決定版！

SILHOUETTE MIRAGE

シルエットミラージュ
リプログラムド
ホープ

発売日まであと1カ月を切り、シャイナのPSデビューも目前の『シルエットミラージュ』。今回はエリア4までを解説つきで紹介だ！

- ●アクション
- ●7月23日発売予定
- ●メモリーカード容量①
- ●トレジャー
- ●価格¥5,800
- ●デュアルショック対応

発売直前！ エリア1～3までのおさらい＋エリア4を初公開!!

可愛い勇者よ 世界を救うのだ！

この『シルエットミラージュ』は、主人公・シャイナが、基本概念であるふたつの属性に対し、2種類の武器を駆使して進んでいく、実にシンプルなゲームシステムが特徴。だがその奥深さは「スルメゲーム」とでもいうべきものであり、やり込むほどにその味わいをじわじわと増していくのだ。

さて、本作を彩るステージ群もまた変化に富み、実際にプレイしている本人よりも、まわりで見ている人間のほうが楽しいほど。そのステージ演出の数々を順に紹介していこう。

AREA 1 シャマイン

前半は岩山、後半は洞窟内で構成されている。最初ということもあり、意地悪な仕掛けはないので操作の練習にはうってつけ。ただしボスのモーセの時空攻撃には注意だ。アクションが苦手な人は、コンティニューが必要かも。

▲ダッシュでなら逆さになっても落ちずに登っていくことができる。

▼機械の敵にはリフレクターを使用し、攻撃を跳ね返そう。

▲モーセは空間を歪めて攻撃してくる。3Dシューティングか？

AREA 2 ラキア

夜街のエリア。主に高速道路を突っ走っている車の上での戦闘になる。ボスキャラも数が増えており、それぞれが個性的な攻撃を繰り出してくる。途中、何度となく出現するザコも空を飛ぶものがいたり、攻撃が厳しくなってくるので要注意。

◀パラケスの秘奥義がついに炸裂か!? どうするシャイナ!!

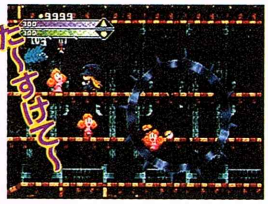
▶ところが場所がマンションの前であったために住民の怒りが爆発！ 哀れなりパラケス。

▶マッチョ、という言葉以外似合いそうもないボスキャラ、ゴリアテ。ザコを投げつけてくる。

AREA 3 シェハキム

城のエリア。城壁～城の内部、という感じ。ここはボリュームのあったラキアにくらべ、エリアの長さはかなり短い。そのためか、エリア途中の仕掛け、ボスキャラの攻撃などは非常に手強いものが多い。道中は気をつけて進むようにしよう。

◀ボスキャラとは思えないほど弱々しい外見だが実は……。



▲ここでは車輪に追いかけまわされる。

▶満月を見てオオカミに変身！ これはちょっとキツイかも？

AREA 4 マコノム

息つく暇もなく襲いかかってくるボスキャラたち

このエリアは普通にザコを倒しながら進んでいく箇所は極めて少なく、連続してボスキャラと戦っていく感じになっている。出てくるボスたちは、クセのある特殊な攻撃を繰り出してくるので、ただ漠然と戦うのではなく、相手の攻撃パターンを見抜くようにしよう。会話の中にもヒントが出る場合があるので耳を傾けてみよう。

◀▼左のでかい怪物が最初に出てくる「サムソン」。下のヤツが2番目のボス「ファウスト」。2体とも手強いが、どちらかといえば、「サムソン」のほうが倒しやすいかも。

▼巨大な鍋の上に見えるのが「デリラ」。ザコを鍋に放り込むことでダメージを与えることができる。

▲テレビ番組の司会役、「サラ」。彼女は巨大スロットをまわすだけで、自分から攻撃することは少ない。

©TREASURE

超"らしい"スーパーロボットSTG!!

げっぴーえっくす

ゲッPーX

'70年代風巨大ロボテイストをどーぞ!

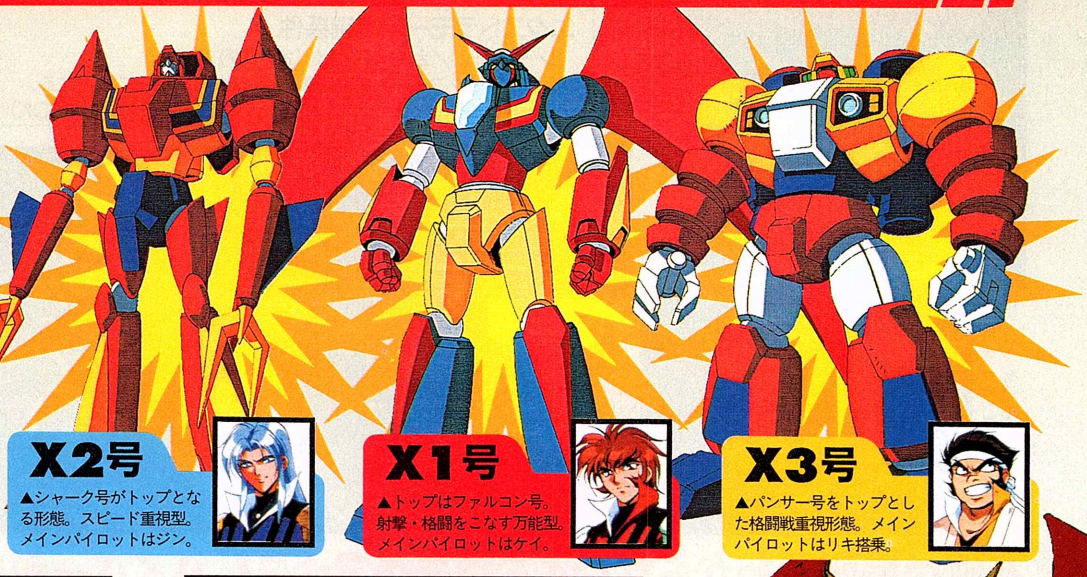
努力と友情がすべての問題を解決できた70'S。熱い血潮で悪を粉砕してきた。あのときの情熱が巨大ロボと共に、今ここに甦る。

- ●ドラマティックシューティング
- ●アローマ　●今冬発売予定
- ●価格未定　●メモリーカード容量未定
- ●デュアルショック対応予定

変幻自在の変形で巨大な悪を打ち破れ!!

とにかくスゴイSTG これが本物のニセものだ

忘れちゃいけないことがことがある。それは努力と友情だと、かつてのヒーローたちは、そう僕らに教えてくれた。本作はズバリ'70年代のロボットアニメを彷彿させるSTG。3人のパイロットが心をひとつにし、たゆまぬ努力とゆるぎない友情で、巨大な悪から地球を救う。特筆すべきはその物語の演出方法。実に5000枚以上の動画を駆使したアニメを盛り込む。声優陣は、神谷明、池田秀人ら豪華キャストを起用。さらにゲーム中に流れる"歌"にも、ファンを唸らせる歌手が歌い上げる。かつてこんなに"らしい"ゲームがあっただろうか?



X2号

▲シャーク号がトップとなる形態。スピード重視型。メインパイロットはジン。

X1号

▲トップはファルコン号。射撃・格闘をこなす万能型。メインパイロットはケイ。

X3号

▲パンサー号をトップとした格闘戦重視形態。メインパイロットはリキ搭乗。

戦いの場は選ばぬ!!

敵の攻撃は手段を選ばない。いかなる状況にも対応できなければ、地球の平和は守れないものである。当然、本作でも、空中戦のみならず都市での市街戦や、海での水中戦、時には大気圏外での戦闘も行なわれることになる。

▶南海の海底に侵攻してきた敵を迎え撃つX1号。海洋生物を模した敵兵器を撃破。敵本隊をめざし水中戦を繰り広げる。

◀いよいよ敵本隊の巨大ボスが登場! 射撃・格闘を使い分け、速やかに粉砕!

サブパイロット、そして新型機

各ステージは、戦闘とアニメーションを交互に組み合わせた構成となっている。しかし1本道のストーリーではなく、途中のアドベンチャーパートで選んだ内容によって、シナリオが分岐していく。しかも、"ある事件"をキッカケに、下記に紹介する女性サブパイロットが登場するらしい。ある事件というとやっぱりアレか?

キョウ　スズ　ロミ

©AROMA ©青島文化教材社

140以上の船が登場する超弩級バトルレース！

チョロQマリン Qボート

TM

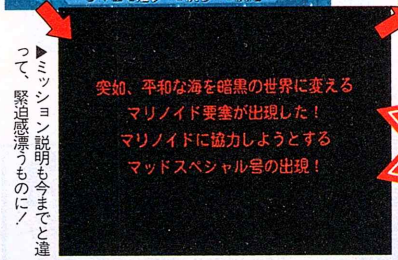
ついに発売された『チョロQマリンQボート』。今月は、謎に包まれていたエクストラモードの出現条件と、レースモードに隠された5つの石碑のうち、3つの場所を大公開！　『チョロQ』ファンは見逃すなよ！

●バトルレース
●タカラ　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量②

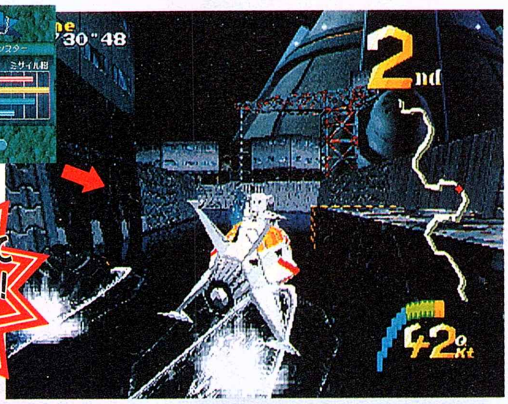
謎に包まれていた「エクストラモード」の情報を大公開！

これがエクストラモードだ！

◀「???」だったモードが、「エクストラ」になっている！



▶ミッション説明も今までと違って、緊迫感漂うものに！



エクストラモード出現条件

- レースモード／全コースを1位（金カップ）でクリア
- レースモード／コースのどこかに隠された石碑をすべて（5コ）発見する
- ミッションモード／全ミッションをクリア（ランクはA・B・Cどれでも OK）

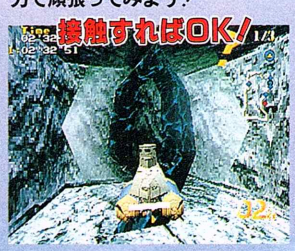
今明かされるエクストラモードの秘密！

メニュー画面でひときわ目立っていた「???」の項目。左のカコミにある3つ条件を満たせば、ここにエクストラモードが出現することが発覚した！

エクストラモードとは、Qボートに与えられたファイナルミッションのこと。いくつのミッションが用意されているかは秘密だが、今回はそのなかのひとつ「マリノイド・ベイ」を紹介しよう。プレイヤーが使える船はドルフィンスター号のみ。この船を駆って、宿敵マッドスペシャル号より先に敵の要塞にたどり着くことが目的だ。ファイナルミッションだけあって、その難しさはハンパじゃない！

石碑の場所がわからないとお嘆きのアナタ！ ハイパーがこっそり教えます！

コース上に隠されている石碑の数は全部で5コ。そのうち3コの石碑のありかを、ハイパーが特別に教えましょう！　残りふたつの石碑の場所はまだ内緒。ヒントは「ふたつともジュラシックシーより後ろのコースのどこかに隠されている」。さあ、ここから先は自力で頑張ってみよう！



◀見事石碑を発見したら、Qボートを石碑に接触させよう。

石碑1 コーラルリーフ

◀コース中盤、下向きの矢印が書いてある看板が見つかる。ここから少し進むと……。

◀壁にめり込んでいる岩が見つかるはず。これを破壊。石碑はこの奥にある。

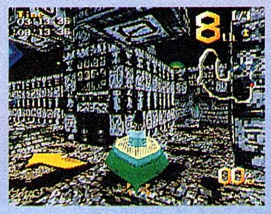
石碑2 ディープシティ

◀コース中盤、電車と飛行機が沈んでいる地点を通過したら、左の壁沿いに進む。

◀壁沿いに進んでいくとイカリが見つかるはず。ここの壁を破壊。この奥に石碑がある。

石碑3 ジュラシックシー

◀コース中盤、遺跡のような場所がある。ここをまっすぐ進んでいく。



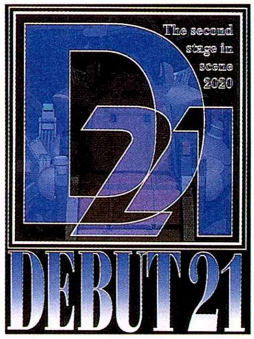
◀浮遊石の右側に通路がある。いちばん奥にある壁を破壊。石碑はその奥だ。

©TAKARA CO.,LTD. 1998

不定期連載 [DEBUT 21] 神崎アイ応援ページ

がんばれアイちゃん!

第5回



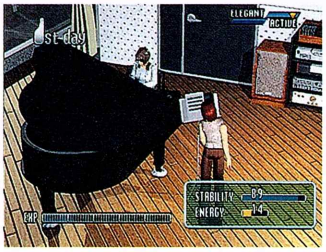
アイちゃんファンのみなさん、お待たせしました！　いよいよ『DEBUT21』の発売日が決定!!　今回はサンプルROMをプレイして判明した新要素、そして気になるイベントの発生方法ついて説明していこう。アイちゃん誕生まであとわずか……。

●アイドル育成シミュレーション
●NECインターチャンネル　●9月10日発売
●価格¥6,800　●メモリーカード容量①

ついにサンプルROM入手！　発売日もいよいよ確定!!

アイの属性と仕事の方向性 ふたつを合わせてスケジュールを

情報初公開から早くも1年が経過。ようやくサンプルROMをプレイした！　そこで初めてわかったのが、右にあげた3つのポイント。なかでも注目したいのが、属性による仕事の変化だ。アイのタイプに合った仕事を選ばないと、成功率は低く、アイもうまく成長しない。仕事の方向性とアイの属性、両方を考えて仕事を選ぶ必要があるのだ。とはいえ、仕事の数にも限りがある。アイの属性に合わない仕事を切り捨ててばかりもいられない。このあたりの属性と仕事の調整がゲームのカギになりそうだ。



◀レッスン成功度によって、ムービーが3パターンに変化する。日によってアングルも変わる。

NEWS 1 同じ仕事でも属性により内容変化

育成方針により、アイは「エレガント」「アクティブ」どちらかの性質を持つようになる。仕事にも「エレガント」のほうが成功しやすいもの、「アクティブ」のほうがうまくいくものがあり、アイの属性により成功率も変わる。また、同じ仕事でも、属性により見られるCGが変化。歌番組では、披露する歌まで変わるのだ。

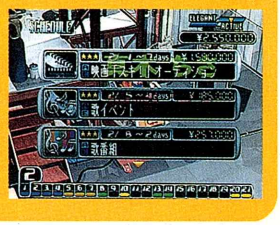
◀グラビア撮影エレガント編。しっとりとした女らしさが求められる。属性がエレガントでないと成功しにくい。

ポリゴン乳よせ！

▶グラビア撮影アクティブ編。元気よくはしゃぐ姿を撮ってもらう。お約束、乳よせポーズにドキドキ！

NEWS 2 ライバルよりも早く仕事を確保

仕事の数には限りがある。早くスケジュールに組み込まないと、ほかのアイドルに取られてしまうことも。おいしい仕事は早めにゲット！



NEWS 3 ランキング番組でライバルの歌が聴ける！

ライバルアイドル5人にもそれぞれ持ち歌がある。それを聴けるのが、毎月末のランキング番組。もちろんアイが歌ってくれる月もある！

仕事を成し遂げないことには何も始まらない!!

『DEBUT21』では、レッスンよりもいかに仕事を効率よくこなしていくかが、ポイントになっている。いくら歌手や女優としてのレベルを上げても、仕事をしなくては人気が上がらない。しかもその仕事が成功しなければ、評価は高まらないのだ。さらに今回、仕事が成功しなければイベントも発生しないことが判明。なかでも本部指定の仕事は重要。成功すれば、ライバルとのストーリーイベントが見られる。

スケジュールを組んで

▲本部指定の仕事は、自動的にスケジュールに組まれる。毎月20日。

仕事開始

▲下の「REG」パラメーターがフルになると仕事成功。経験値もアップ。

成功すると…

◀見事成功するとイベント画面が見られる。

イベントが…

◀本部指定の仕事に成功すると、ライバルがらみのストーリーイベントが起こる。ストーリーがドラマチックに盛り上がる！

失敗

◀失敗すると、信頼度や体調までダウン。努力が水の泡…。

こんな結果は問題外！

レッスンや仕事をこなすと、アイのエネルギー残量は減り、機械の安定度も下がる。そのまま稼働させ続けるとこんなことに！

当連載では、引き続きアイちゃんへの手紙をお待ちしております。あて先は〒102-8679 東京都千代田区五番町6-2 ソニー・マガジンズ　ハイパープレイステーション編集部「がんばれアイちゃん」係まで。

©NEC Interchannel,Ltd. LICENCED BY HEADROOM　©IMAGE WORKS CO,Ltd.

苦労のぶんだけ楽しいゲームが完成する

シミュレーションRPGツクール

いよいよ本格的な作成作業にとりかかっていこう

『シミュレーションRPGツクール』を使って、ゲームをつくる手順を説明していく本企画「ツクールスクール」。今回は登場キャラクターに命を吹き込む"キャラクター設定"と"職業設定"についてだ！

- ●シミュレーションRPGエディター
- ●アスキー
- ●9月発売予定
- ●価格¥5,800
- ●メモリーカード容量⑮

いきあたりばったりのほうが作成は順調に進んでいく

いくらシミュレーションRPGが簡単につくれると言っても、作業は計画的に進めるべき――そう思いがちだが実は違う。事前に厳密な設定を決めてしまうと、それを実現できないパターンに遭遇した際、アドリブが利かないからだ。テストプレイをする段階まで、各設定はテキトウにしておくのがいちばん。

POINT1 文字入力に慣れる

◀パレット上の文字を拾って名前や文章をつくる。用意されている文字22はかなりの種類。

講義進行テーブル

❶シナリオ	❺マップ
❷キャラクター	❻イベント
❸職業	❼その他
❹アイテム	❽テストプレイ

2 登場人物を設定しよう ～キャラクターエディター～

ここではあらゆるキャラクターを登録することになる。敵や味方はもちろん、村娘Aといった戦闘に参加しないキャラクターもその中に含まれるのだ。設定内容は能力値などの成長要素、装備品やレベルなどの初期状態が主。

◀各能力値はレベルに比例して増えていく。初期値をあまり極端な数値にすると、バランスを崩してしまう恐れがある。ひと桁以内が無難だ。

▲選択できる顔グラフィックは全部でなんと140種類も用意されている。そのうち5種類はプレイヤー自ら描くことができる。

POINT2 魔法も装備のひとつ

◀▲本作の特徴のひとつに、「攻撃・回復系魔法は装備品に含む」というのがある。ここで装備しておかないとスタート直後は魔法を唱えることができないのだ。

このエディターでできること

- ○名前を入力する
- ○職業を選択する（職業については後述）
- ○顔グラフィックを選択する
- ○敵味方の勢力属性を決定する
- ○レベルアップパターンを4種類から選択する
- ○武器・鎧・盾・魔法の初期装備品を選択する
- ○腕力・体力・魔力・技・素早さ・運を設定

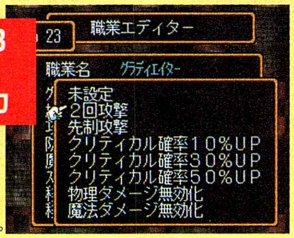
3 個性をつけるにゃもってこい ～職業・クラスチェンジエディター～

前項目で作成したキャラクターに、様々な付加価値を施すのがこのエディターだ。"○○という職業は空中を移動できる""究極魔法××は隠し職業△△に転職してからでないと使いこなせない"――そんなニュアンスを持つ設定は、すべてここで行なわれるのだ。ほかにもスキルや移動力など、決めるべき項目はたくさんある。本作は登場キャラクターの総数が多くなるので、最終的にはそれぞれが明確な個性を持っている状態が好ましい。

このエディターでできること

- ○職業名を入力
- ○フィールド上のグラフィックと色を決定する
- ○攻撃・防御・魔力値への修正率を設定する
- ○取得スキルを選択する（選ばなくても良い）
- ○移動力を決定する
- ○地上・飛行タイプのどちらかを選択する
- ○クラスチェンジの分岐と条件を設定する

POINT3 スキルはかなり強力



▶このとおりスキルは戦闘の行方を左右するような、強力なものばかりだ。絶対に濫用しないように。

POINT4 移動力はほどほどに

▲▶これは移動力を7にした場合だ。かなり遠くまで歩けることがわかる。俊足系のキャラクターを際立たせるためにもほかのキャラクターの移動力は少なめに設定しよう。

©1998 ASCII Corp./Pegousuis Japan Corp.

ドラゴンの進化の流れを初公開!!

DRAGON SEEDS

最終進化形態

ドラゴンシーズは、自分の育てたドラゴンでバトルアリーナの公式戦最高位「WDC(ワールドドラゴンチャンプ)」を目指す育成&バトルシミュレーション。ついに育成によって進化するドラゴンの生態の一部が発覚!

●育成シミュレーション　●ジャレコ
●8月4日発売予定　●価格¥5,800
●メモリーカード容量①

ドラゴンの育て方・序章 手順をまとめておさらい

本誌6月号で、ゲームのだいたいの流れを紹介したが、今回はプレイヤーが育てるドラゴンの進化に焦点を当ててみよう。

ドラゴン誕生は、まずバトラー(プレイヤー)がクローンラボに行き、古代のドラゴンのDNAのクローンを再生することから始まる。再生されたドラゴンは保育センターに預けられ、24時間後にバトラーに引き渡される。ここからバトラーの手によって、1日に1歳年をとるドラゴンは、子竜→成竜→完竜と3つの過程を経てパラメーターが「成長」、育てた期間に合わせて姿が「進化」していくわけだ。

パラメーターの成長は、トレーニングセンターでの訓練と、ほかのドラゴンとのバトルのプロセスによって支配される。もちろん、どんな成長の仕方をしたかが、進化後のドラゴンのタイプに大きく影響するのだ。再生の段階からドラゴンのタイプはある程度決定するが、プレイヤーの育て方によって、その先は大きく変わっていく。育成の詳細は来号以降に乞うご期待!

ドラゴンはこうして再生される

クローン再生の手順は簡単明瞭。まずクローンラボにおもむきバトラーは6種の種族からひとつを選び、再生の「言霊」を入力。言霊は主語+助詞+述語の3単語1文章。何種類か単語が用意されているので、その中から好きな組み合わせを選ぼう。噂によると言霊によって生まれるドラゴンの能力が変化するらしいが、

▲言霊作成画面。なんとなく進化に関係ありそうな言葉も。

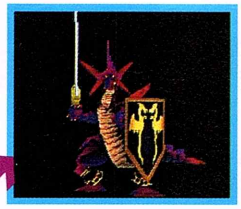
▲最後に名前をつける。名前は能力変化に関係あるのか?

▲再生されたばかりのドラゴン。種によってルックスは様々。

子竜→成竜→完竜と成長・変化するドラゴンたち

ここでは、ティラ種をメインに子竜→成竜→完竜の3段階の進化を見てみよう。一例として2種類の子竜をとり上げたが、その色に注目してほしい。成竜、完竜と進化するごとに、暖色系・寒色系がそれぞれ引き継がれていくのがわかる。その基本はほかの種でも同じらしい。各ドラゴンは火・水・雷の属性を併せ持つことになるので、注意。

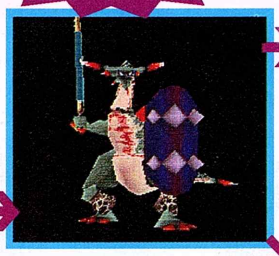
ティラ種の場合



例えばこの2種類の子竜が?

成竜になって

なんと4種類の完竜に!?



完竜でドラゴンの一生が終わるわけではない。完竜はやがて老竜となり能力が低下。老竜を野生に帰すことも可能だ。ちなみに上のティラ種は、最も平均的でバランスのとれた能力を持つ首長竜タイプ。いかにもドラゴンらしい姿だ。

©1998 JARECO LTD.

ほかにもまだまだこんな種類が!!

▼甲虫タイプの多足竜。属性は火・雷のどちらかに。

テラン種

▲大きな翼が特徴的な翼竜タイプ。属性は火・水・雷のどれか。

ヒート種

▼全身無機化合物の雷竜。攻撃力は強大。属性は雷のみ。

インセ種

▲薄い羽で素早く飛びまわる昆虫タイプ。属性は水か雷に。

ナチュラ種

このほかにタラバ種を再生することができる。更に、ある条件を満たすとスピル種、イブル種という新種が登場する。

そして数種類さらに!!

さらにバトルで強くなる!!

▲バトルでは使用技により能力変化する。直接攻撃は腕力UP。

▶特殊攻撃がUP。武器・防具の装備も戦闘能力を左右する。

絡み合うふたつの物語を楽しむRPG

BOUNTY SWORD DOUBLE EDGE [ダブルエッジ]

サブキャラクターとセラ編プロローグを紹介！

主人公を選択し、ふたつの視点から物語を楽しむことができるRPG『バウンティソード・ダブルエッジ』。今月は、いよいよ明らかになったサブキャラクターたちと、"HARD EDGE"の主人公セラの物語に迫る！

●RPG
●パイオニアLDC　●7月30日発売予定
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

魅力的なキャラクターが魅力的な物語を紡ぐ

魅力的な物語の条件とは何か。緻密に考えられたプロット？　ディテールを支えるシナリオ？　感情移入度を高める演出？　もちろんそれらも重要な条件ではある。しかし、キャラクターに魅力がなければ、どんなに複雑なプロットも空まわりし、シナリオや演出に力を入れても感情移入などできない。魅力的なキャラクターなくして魅力的な物語はあり得ない。

物語の楽しさに焦点を当てたRPG『バウンティソード・ダブルエッジ』は、この点でその第一条件を満たしている。しかも主人公だけでなく、右にあげたサブキャラクターたちの魅力も特筆すべきだろう。

また、本作では、選んだ主人公によって彼らの立場も変化する。より深く彼らの魅力に触れることができるのだ。

イクシオン

←主人公のひとり、ケーンの幼なじみ。立場上は上官だが、唯一心を許しあえる友でもある。諜報活動のプロ。

▲ケーン同様、不幸な生い立ちから世の中を憎んでいる。

アリス

↙軍によって"霊的な改造"を施され、魔法と同等の力を持つ"超能力"を使う。外見は少女だが精神は……

▲こうして見ている限りはごく普通の幼い少女だが……

アヤメ

←アリスと共に生き残った「エスパー少女隊」のひとり。"霊能力"と呼ぶべき能力を使用することが可能。

▲性格は対照的だが、アリスとは仲はいいようだ。

FD—35

→古代神族により生み出された"戦闘用ドロイド"。完成後1万1285年の歳月を経過しているが現役である。

▲"鋼鉄の島"にて、長い眠りから目覚めたFD-35。

SERA'S EDGE　セラ編プロローグ

①"鋼鉄の島"の戦場に向かうエアリアルと別れたセラ。そこに戦場からの使者が到着した。②軍の目的は恐るべき力を秘めた指輪にあった。指輪を海中に沈めようとしたセラの夫は、仲間に殺されたのだった。③形見の指輪を持ち、残り11の指輪と共に封印するため、セラは"鋼鉄の島"へ、ケーンと運命の出会いをはたす。④ガンマンのディアナを雇い、島の中央へと向かう。

1		
4	3	2

エアリアル

←従軍僧侶。思い込みが激しい性格で、物事を善悪のみで判断しようとする。セラを姉と慕っている。

▲セラ編プロローグでは彼女に先立って"鋼鉄の島"へ。

ディアナ

→女ガンマンにしてバウンティハンター。一攫千金をねらい、セラと行動を共にすることになる。

▲豪快だが世話好きな性格のようだ。が、金にはうるさい。

©1998 PIONEER LDC INC.

消えたお兄ちゃんを追って男子高校に潜入よっ！

卒業M

生徒会長の華麗なる陰謀

●アドベンチャー　●イースリースタッフ
●7月発売予定　●価格¥6,800（2枚組）
●メモリーカード容量未定

主人公は行方不明の兄を探すため、兄の男子高校に向かったひとりの少女。完成間近の異色アドベンチャー『卒業M』、その全容に急接近！

等身大の冒険とほのかな恋の物語

女性ユーザー向けアドベンチャーゲームとして、コミック、小説、CDドラマなどのメディアミックスで知られる『卒業M』。しかし、これは決して話題性だけの作品ではない。

物語は、主人公が高校の寮に住む兄から1本の電話を受けたことで始まる。ふだんは週に一度は電話をくれる兄からの、10日ぶりの電話。彼は弱々しい声で「3－Aの5人組に助けを求めろ」と言い、電話は切れてしまう。

ゲームはこの「3－Aの5人組」と共に、誠龍高校生徒会長の陰謀に立ち向かうというもの。ファンタジーやSFとはひと味違う等身大の冒険と個性豊かな少年たちとの恋愛ドラマ。そのふたつが絶妙にブレンドされた作品だ。

◀全寮制の高校に通う兄。彼の身に何があったのだろうか。

通常画面

ゲームシステムはコマンド選択型のアドベンチャー。通常は以下のような画面となっている。

パートナー
各章の最初に選択したパートナーが表示される。表情の変化が楽しい。

メッセージウインドウ
人物のセリフや選択肢が表示される。

アイテム
ゲームの展開に関係する持ち物を表示。3個までなので混乱しないはず。

メイン画面
周囲の様子やパートナー以外の人物、移動マップなどが表示される画面。

3－Aの5人組

兄の言っていた「3－Aの5人組」が彼ら。ゲームでは章ごとに彼らのひとりをパートナーに選ぶ。

中本 翔（左）
誠龍高校始まって以来の秀才といわれる。人と接することがやや苦手。

高城 紫門（中央左）
イギリス人と日本人のハーフ。何事もそつなくこなす優雅な美少年。

加藤 勇祐（中央）
前向きで明るい、スポーツ万能の元気少年。頭を使うことは苦手だ。

新井 透吾（中央右）
不良のレッテルを貼られているが、ストレートな性格から校内では人気。

志村 未希麿（右）
性格は明るくだれからも好かれるが、勉強も運動も苦手。情報収集には天性の才能を持っている。

ゲーム序盤の展開を公開！

第1章　出会いは事件から

兄の身を気づかいつつも、男子高校という未知の世界にちょっぴりドキドキしながら誠龍高校に向かった主人公。入り口がわからず迷っているところで声をかけてきたのが、偶然にも「3－Aの5人組」のひとりだった。

彼に事情を話し、5人組に会うと、寮内で聞き込みを行なうことに。どうやら兄は生徒会長の草薙瑞穂が建てた「草薙パレス」に移り住んでいたらしいが、最近ふたりの仲が悪いとの噂が。

◀寮内の兄の部屋には不審な人物が！　話を聞こうとしたが、逃げられた。

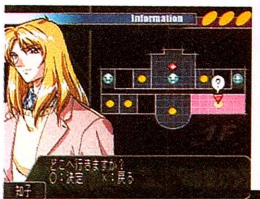
▶生徒会長と話すと、彼は兄の件に関して何か隠している様子だった。

第2章　潜入！草薙パレス

寮内で集めた情報をもとに、「草薙パレス」に乗り込むことを決めた主人公と5人組。パレスの中は無人のようだったが、ここに兄が捕われていることは間違いないはず。彼女たちは中を捜索してみることを決める。

ここではメイン画面にパレスの見取り図が表示され、カーソルで行きたい場所を指示することでゲームが進む。

忍び込んだ会長寝室の奥の隠し部屋で、衰弱した兄を救出するが……。



◀メイン画面で行きたい場所を選択。4、6章でもこうした形式となる。

▶衰弱した兄の姿を発見。彼と生徒会長の間に何があったのだろうか？

パートナーによって展開が変化する

全7章で構成されたこのゲーム、1～6章では章ごとにプレイヤーが5人のなかからパートナーを選択できる。5人の少年たちはそれぞれ性格や得意分野が決まっているので、この選択によってゲームの展開はかなり異なってくる。各章でパートナーを変えてもいいが、何度もプレイしてそれぞれの展開を楽しむのも面白いだろう。

◀第3章にて、高城であれば志村の偽者を力ずくで撃退する。（でも殴るシーンは出ませんのよ）

▶これが中本だと、新井の偽者に対し「理科室で手に入れた液体」入りの水鉄砲を向けるシーンに。

©イースリースタッフ／有栖川ケイ・ワンダーファーム／ウェストン／マーカス

新感覚"魔法バトル"見参!!

デストレーガ DESTREGA

『三國無双』スタッフが送る3D対戦アクション

光栄初の対戦ACT『三國無双』の発売から約1年。再び同スタッフによる対戦ACTが発表された！ 今回は本作の新要素である「魔法バトル」を紹介する。

- 3D対戦アクション
- 光栄
- 9月24日発売予定
- 予価¥5,800
- メモリーカード容量未定

「速さ」「力」「拡散」3種類の能力を持つ魔法とは

『デストレーガ』は、3Dポリゴンで構成されたフィールドを縦横無尽に駆けめぐり、戦いを繰り広げる対戦ACTだ。本作の特徴は、なんと言っても魔法バトル。これは「力」「速さ」「拡散」3つの能力を持つ魔法を、状況にあわせ使いわけ戦うもの。(右参照)

また、魔法バトルのほかにも接近戦が可能でジャブ→フック→まわし蹴りなどの連続攻撃を決めることができる。もちろん2P対戦以外にも、ひとり用のストーリーモードも用意されている。

勝負の鍵チャージバー

▲体力バー（緑色）の下にあるのがチャージバー。使用できる魔法レベルを決定する。

魔法 3次元フィールドに炸裂する驚異の力

本作の魔法攻撃は難解なコマンド入力を必要とせず、各能力に応じたボタンを押すだけの簡単操作。さらに発動の際にはキャラから音声が発せられ、これを聞きわけることで相手の魔法を瞬時に判断することができる。また、魔法は防御、移動に対して発動させ、使用することも可能だ。

魔法攻撃

▶魔法攻撃は、3種類の能力を組み合わせることができる。「力」と「拡散」であれば、攻撃力のある光弾を同時に飛ばすことができ、同じ能力であればより強力な魔法が発動する。

チャージダッシュ

◀魔法唱和中にダッシュボタンを押すことで、相手の魔法を打ち消しながら接近できる。相手に対して近距離戦を仕掛ける際などに、使用すると効果的だ。

チャージガード

◀こちらもチャージダッシュ同様、魔法唱和中にガードボタンを押すことで発動する。これは相手の魔法を反射することが可能な防御魔法。魔法攻撃はチャージダッシュかチャージガードでないと、反射することができない。

アクション 素早く、そして華麗に舞う

本作は魔法を使った遠距離戦のほかに、拳を交える近距離戦が可能。これも魔法攻撃と同じく攻撃ボタンを押すだけ。このほかにダッシュやジャンプといったアクションも、ボタンひとつで行なうことができる。

近距離戦

◀▼攻撃ボタンは弱と強のふたつ。多くの対戦格闘と同じく、弱から強攻撃につなぐことも可能。相手の背後にまわり込むこともできる。

◀強烈なまわし蹴りがヒット！ 打撃も重要な攻撃手段のひとつ。

▶▼双方とも移動手段。魔法回避に使用しよう。

ダッシュ

ジャンプ

戦士から忍者まで個性的な12人のキャラクター

『デストレーガ』にはレジスタンス活動を続ける騎士や、大陸の支配を画策する宰相など個性的な12人が登場する。ストーリーモードでは、物語の展開によって操作できるキャラが変化するシステムを採用している。

◀グラッドとミレイナの激しい魔法バトル！

グラッド

◀本作の主人公。操者（魔法使い）狩りから逃れるため山奥に住んでいる。

ミレイナ

▶大国の皇帝と共に、宰相であった父を操者に殺された過去を持つ女性。

©1998 KOEI CO.,LTD.

新機軸のパズルは現代風ブロックくずし

プチカラット

発売直後の今回はいきなり攻略してしまうのだ

昨年アーケード用ゲームとして登場して以来、高い人気を誇る対戦パズルゲーム。PS版は様々な要素が追加された意欲作だ！

●パズル
●タイトー　●発売中
●価格¥4,800　●メモリーカード容量①

生まれ変わった「おはなしもーど」

PSオリジナルモードも作成されアーケード版からパワーアップ！

12個すべてを集めるとどんな願いもかなうという「秘石」をめぐり、12人のキャラクターが対戦するアクションパズル。それがこの『プチカラット』だ。ゲームは画面上方から次々と下りてくるストーンに自機（パッド）で跳ね返したボールを、上手に当てて破壊していくもの。20年近く昔に流行った懐かしの名作『ブロックくずし』が原点となっているのだ。

移植に際しての目立った変更点は「おはなしもーど」の中にPSオリジナルモードが加えられたこと。ここではアーケードモードと違って、なんと対戦相手の順番までもが自由に選べるのだ。しかも、やっつけたキャラクターの攻撃パターンは、次回以降の対戦で使用可能となる。CPUの動きが鈍い序盤に攻撃パターンがキツいキャラクターを倒しておけば、比較的楽にゲームを進められるだろう。

なお、自機やボールの移動速度は任意に設定可能。背景キャラクターの色を暗くして、ボールを見やすくする機能も設けるなど細かい配慮もなされている。ナムコから発売中のボリュームコントローラにも対応しているので、微妙な操作もバッチリだ。

▲▶新モードには家庭用ゲーム機ならではのアレンジが多数施されている。OPアニメを、新規につくってしまうほどの気合だ！

◀不意に攻撃ストーンを送りつけられて、ボールが予想外の場所で反射してしまうことも。いつもスペースに余裕がほしい。

そのほかのゲームモードは？

本作には「おはなし」以外にも豊富なゲームモードが設けられている。アーケード版でおなじみ、プレイヤーのプチカラ度を測ってくれる「うでだめし」、2Pプレイには欠かせない「ふたりたいせん」。それにPSオリジナルモード「たいむあたっく」「ずんずん」が加えられた。

▼こちら「ずんずん」。時間無制限（設定することも可能）で、どれだけたくさんのライン数のストーンを消したかを競う。

▲「たいむあたっく」。決められたパターンで配置されたストーンを、いかに素早く全滅させられるかを競うモード。

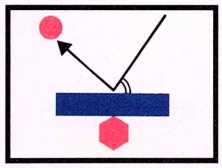
エンディングへの道しるべ

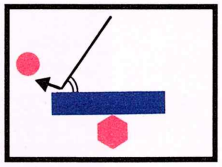
『プチカラ』に欠かせない3大テクニックを紹介

実はこのゲーム、ファンシーな見た目とは裏腹にかなり難易度が高い。ルールそのものは簡単なので、ここで紹介するテクニック程度は最低限覚えよう。

必須テク――「反射を知る」

ボールが壁やストーンに当たったときの入射角と反射角は等しい。しかし、自機に当たったときだけは例外だ。ボールの当たった位置が自機の中心に近ければ通常どおりだが、端にいくほど反射角は小さくなってしまう。





初級テク――「ちぎり」

ストーンを消していく過程で、上下左右につながりがなくなったストーン群が生じると、それらは全部まとめて画面下方に落ちる。このストーン群は消したのと同じ扱いになるうえ、数に応じて相手に攻撃ストーンを送れるのだ。そのときの送りパターンはキャラ固有のもの。

上級テク――「ライン下ろし」

ボールを受け損なうと画面上から3ライン分のストーンが下りてくる。本来なら一気にピンチに陥ってしまう局面だが、スペースに余裕があるときはわざと受けないのも手。一度にたくさんのストーンをちぎるチャンスができるからだ。スタート直後などがちょうどいい例。

©TAITO CORP.1997,1998

みんなでクレイマンをつくろう！

クレイマン・クレイマン

ネバーフッドの謎

ウズ・マキコが贈る ぐるぐるクレイアワー

クレイコンテスト結果発表!!

●クレイメーションアドベンチャー
●リバーヒルソフト　●発売中
●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

どもー、マキコでーす。2カ月のごぶさたね。今回は、私がクレイコンテストの司会を務めることになりました。読者のみなさんが送ってくれた力作に拍手ぅ！ グルグル。

食べてもいいで賞？

福島県・坂内円さん

お菓子の国のクレイマン

▲お菓子に囲まれて、クレイマンも嬉しそう。でもこのお菓子、クレイじゃないみたい。クレイマンに食べられるのかしら？

未知との遭遇賞

富山県・林峻也さん

▼このポーズといい、光りかたといい、このクレイマンただものじゃないわね。別の惑星から来た、宇宙クレイマンかしら？

宇宙からの使者？

おやすみなさい…

◀そうなのよ、クレイマンって眠るのが大好きなの。私もこんな彼の寝顔を何度も眺めたっけ……。はっ、べつにヘンな意味じゃないわよ。ご、誤解しないでグルグルグルゥ～。

眠れる森のクレイ賞

茨城県・尾見由香里さん

好き好きクレイっ娘賞

新潟県・安達紗也香さん

▶あらやだ。このクレイギャル、なかなかの美人じゃない。まつげは長いし、ファッションセンスも抜群よ。しかも、クレイマンと手までつないじゃって。キーッ、私も負けてられないわ。渦巻きに磨きをかけないとっ！

マキコのライバル!?

▶これはなかなかの力作ね。足が動くようになってるの、わかるかしら？ 新聞紙でつくって着色したってコトだけど、この完成度にはさすがの私も参りました。グルグルグル～。

ニュースな男。クレイマン！

マキコもびっくりで賞

京都府・葉月魁斗さん

さすがはプロで賞

東京都・はんなみおさん

◀こちらはプロの漫画家さんです。さすがにできばえもベリーグッド。でも、どうしてもマニキュアに目が行ってしまうのよ。爪がない私にはうらやましいからかしら。

クレイよりマニキュアに目が…

編集部からも特別出展！

◀そういえば、ハイパーはゲームショウのクレイコンテストに優勝したこともあったっけ。今回もなかなかどうして、やってくれるじゃない。

マキコのぐるぐるプレゼント

今回のコンテストに入賞した以上のみなさんに、マキコからささやかなプレゼントがありまーす。クレイマンTシャツとクレイマンキーホルダー。どちらになるかは、届いてみてのお楽しみ。ホントは私が1軒1軒配達したいところなんだけど、こう見えても忙しさにグルグル目をまわすほどなのよ。許してクレイ。グル？

©1998 Riverhillsoft Inc.　©1998 DreamWorks Interactive L.L.C.All Rights Reserved.
DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C.　The Neverhood is a trademark of The Neverhood L.L.C.

"もんじゃ"トレーナーになりません？

すたあ★もんじゃ

STAR MONJA

育成シミュレーションとモンスターバトルの両方が楽しめるソフトが登場！　愛らしい生き物"もんじゃ"は育て方次第で、いろんなタイプに進化する！

- ●モンスター育成ばとるゲーム
- ●GMF　●発売中
- ●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

育てて戦わせて、さらに子供までつくれちゃう!!

愛を持って"もんじゃ"を育ててください

ようこそ「もんじゃ育成委員会」へ！
愛らしいパートナー"もんじゃ"のたまごを譲りましょう。1～2週間でふ化します。かえったらちゃんとエサを与えてくださいね。なかにはいいつけをきかないやんちゃな子もいますから、アイテムを与えてしつけましょう。育て方次第でいろんなタイプに進化しますよ。そして「あだるつもんじゃ」になるといよいよ「ばとるりーぐ」に参加できます。これまでの練習の成果を存分に発揮してください。めざすは「ぐれーとますたー」。立派なもんじゃとれーなーになってくださいね。

もんじゃって、ナニ？

流れ星に乗ってよその星からやってきたキュートな生物、それが"もんじゃ"。たまごから幼生、さなぎを経て成体に成長する。大別すると8つの種族が確認されており、幼生期の訓練内容により、様々なタイプへ変態していく。

飼育員のおねえさんに鍛えてもらう！

ある程度成長したら「飼育施設」に預けてもんじゃを鍛える。各施設には、それぞれ個性的な飼育員がいて、独自のトレーニングを行なう。担当する飼育員の教育方針により、もんじゃの属性と性格が変化していく。

▼飼育員の性格と方針がもんじゃの"育ち"に大きな影響を与える。

●6人の飼育員のおねえさん

「ばとるリーグ」で戦わせる!!

「あだるつ」になると"ばとる大会"に参加できる。3匹でチームを組んでいざ出陣！　大会にはランクがあり、最高峰「ますたーリーグ」で優勝すると「ぐれーとますたー」に認定される！

▲ばとるの前にはチーム編成を。フォーメーションが大事。

▼非公認のばとる大会「闇裏リーグ」も存在している。

さらにこんなことも

子孫を増やせ！

▼オスとメスをカップリングさせれば、新たなたまごを生み落とす。

友達とトレード

▼メモリーカードを使えば、友達ともじゃのデータを交換することもできるのだ！

©1998 GMF/MIRAISOFT

これは本当にあった話です…

大幽霊屋敷

～浜村淳の実話怪談～

7月。いよいよ夏本番。じっとり汗ばんだ体と心をスーッと冷やしたいなら、このソフトをプレイ！　浜村淳氏の語る怪談（すべて実話！）が、あなたの身を凍らせる!!

●怪談
●ヴィジット　●7月2日発売予定
●価格¥4,800　●メモリーカード容量①

浜村淳氏が語る実話怪談 この恐怖に耐えられるか!?

確かに今までにも怪談ソフトは数多く発売されてきた。しかし、ここまで「語り」にこだわったソフトはないだろう。合宿や修学旅行で、ひとつ部屋に車座になって語り合う怪談。そんな夏の風景までも伝えてくれるのが、音声怪談ソフト『大幽霊屋敷』だ。語り手は、日本屈指の名ナレーター・浜村淳氏。独特のイントネーションで、情感たっぷりに語る彼のナレーションで忍び寄るような恐怖を味わってほしい。もちろん3D音響システム採用。効果音がさらなる恐怖をあおり立てている。

舞台は浜村氏が支配人を務めるおばけ屋敷。プレイヤーは、そのスタッフを志願する若者だ。しかし、おばけ屋敷のスタッフたるもの、多少のことで怖がったり驚いたりしては話にならない。そこで、浜村氏は一風変わった採用試験を提案する。それは、従業員と支配人のとっておきの怪談を聞くというもの。果たして無事、試験に合格し、スタッフに採用されるだろうか……？

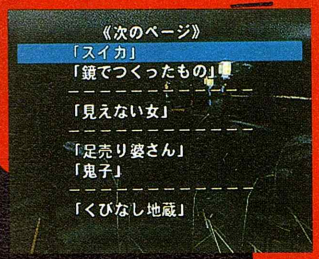
▶「街まで乗せてくれませんか？」。ドライブを楽しんでいた若者を襲った恐怖とは？

怪談は全40種類以上！　コワイ!!

このソフトに収められた怪談は、全部で40種類以上！　ひとつひとつの怪談は比較的短めだけど、全体を通して聞くとかなりのボリュームになっている。夏休みの間、1日1話ずつ聞いて心まで寒くなるのもいいかも。

選択肢で怪談が変化

◀どちらの選択肢を選んだかによって、聞ける（読める）怪談が変わってくる。



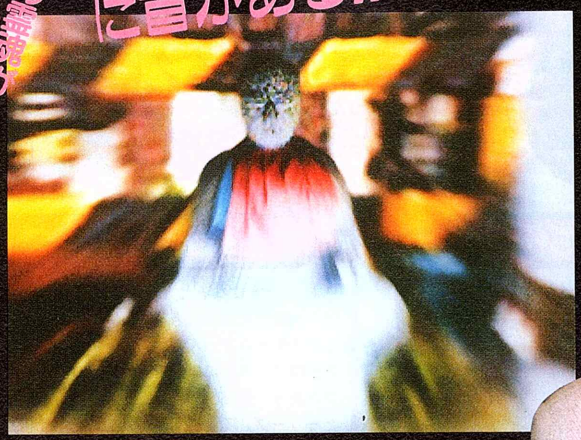
◀この恐怖に耐え、すべての怪談を聞けるか!!　ひえ～～。

ミニゲームで怪談が…

▲ミニゲームで好成績を収めれば、ごほうびに怪談の本がもらえる！　やった!!

無数の霊魂が迫りくる!!

首なし地蔵に首がある!!



そしてそれからも、コツッ……シャッ…コツッ……と道路に絵を描く音は、一晩中彼のアパートにこだましていたそうなんです……。

夜中の2時に子供が…

▲午前2時、ふと窓の外を見ると道路にリアルな地獄絵図を描く子供の姿が……。この子の正体は!?

浜村淳でございます…

◀映画評論家・司会・DJとしてテレビ、ラジオで活躍中。最近はご意見番的な存在として、若者向けの情報番組にも出演。彼を語り手に選んだヴィジットに乾杯。

ほかにもこんな語り部が…

怪談を語ってくれるのは、浜村氏だけではない。ほかにもこんな人たちがお化け屋敷のバイト仲間として登場し、様々な恐怖体験を聞かせてくれるのだ。なかでも注目は下の写真の左端・大迫氏の語り。妙に親しげな軽い口調が、なぜか恐怖を誘うのだ。

◀やけにフレンドリーな彼は、タメ口で語る。

◀女性の語り手も。感情を込めて語ってくれる。

◀暗い。ひたすら暗い。そんな彼が語る話とは!?

©1998 VISIT

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

～浜村 淳の実話怪談～

だいおばけやしき

大幽霊屋敷

決して一人でしないで下さい

プレイステーション初の音声怪談ゲームがこの夏登場！
もちろん、怪談はすべて本当にあった話ばかり。
浜村 淳がこの夏あなたを震撼させる……

'98 7月2日発売予定
標準価格：4,800円（税抜）

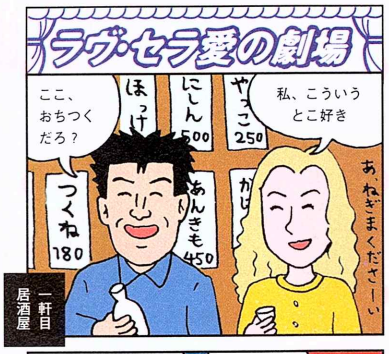
VISIT 株式会社ヴィジット　コンシューマ事業本部　〒556-0021 大阪市浪速区幸町3-9-7　ホームページアドレス　http://www.visit.co.jp

「大幽霊屋敷」店頭デモ協力店

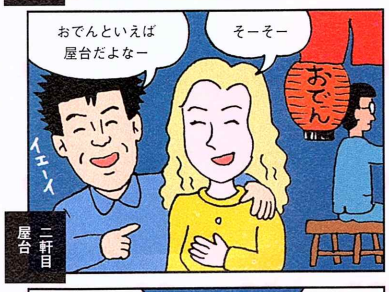
実施期間：7月1日（水）～7月5日（日）

<北海道>ドキドキ冒険島　釧路芦野店/カメレオンクラブ　北見夕陽丘店
カメレオンクラブ　新橋店/カメレオンクラブ　函館港町/IWAMOTO　メディア館宮の森店
<山形県>ドキドキ冒険島　山形店/ドキドキ冒険島　山形新庄店
ドキドキ冒険島　山形西BP店
<宮城県>(株)コムロード　シータ　仙台店/創夢館吉成店
<茨城県>ドキドキ冒険島　波崎店
<東京都>ドキドキ冒険島　金町店/ファミコンショップ桃太郎　成増店
ファミコンショップ桃太郎　東武練馬店/山野楽器ピュータラビット/ソフマップ　本店
ソフマップ　13号店/ソフマップ　11号店/石丸電気ゲームワン/メッセサンオー
(株)コムロード　シータ　小金井店/(株)コムロード　シータ　中野店
TSUTAYA 綾瀬店/TSUTAYA サンストリート亀戸店/トップボーイ聖蹟桜ケ丘店
トップボーイ府中さくら三番館店/カメレオンクラブ　用賀店/カメレオンクラブ　綾瀬店
カメレオンクラブ　ミノワールド店/遊コン　町田店/マルコン　高円寺駅店
マルコン　高島平店/新星堂HYPER POP
<千葉県>ドキドキ冒険島　君津店/ドキドキ冒険島　木更津店/ドキドキ冒険島　京成臼井店
(株)コムロード　シータ　松戸店/マルコン　浦安店/ブルート　八街店
<埼玉県>ドキドキ冒険島　北浦和店/ドキドキ冒険島　南浦和本店/ドキドキ冒険島　本庄店
ドキドキ冒険島　東川口店/ドキドキ冒険島　大井町店/ドキドキ冒険島　指扇店
スーパードキドキ　北与野店/スーパードキドキ　武蔵浦和店
スーパードキドキ　パワーレコード店/スーパーソフトボックス　岩槻店
スーパーソフトボックス　千間台店/スーパーソフトボックス　北与野店
ファミコンショップ桃太郎　狭山台店/ファミコンショップ桃太郎　入間店
ファミコンショップ桃太郎　狭山ケ丘店/ファミコンショップ桃太郎　北坂戸店
ファミコンショップ桃太郎　所沢店/ファミコンショップ桃太郎　坂戸店
ファミコンショップ桃太郎　飯能店/ファミコンショップ桃太郎　草加店
ファミコンショップ桃太郎　千間台店/ファミコンショップ桃太郎　新所沢店
ファミコンショップ桃太郎　行田店/ファミコンショップ桃太郎　深谷店
ファミコンショップ桃太郎　春日部店/ファミコンショップ桃太郎　ふじみ野店
ファミコンショップ桃太郎　秩父店/ソフマップ　大宮店
カメレオンクラブ　川口グリーンシティー店/カメレオンクラブ　春日部店
遊コン　川口店/遊コン　浦和店
<神奈川県>ファミコンショップ桃太郎　原当麻店/すみやMI　平塚中原店/Big　港北NT店
(株)コムロード　シータ　溝ノ口店/(株)コムロード　シータ　戸塚店
(株)コムロード　シータ　厚木店/(株)コムロード　シータ　藤沢店
トップボーイ戸塚西口店/トップボーイ大船店/トップボーイ港南台店/トップボーイ大和店
カメレオンクラブ　日吉店/カメレオンクラブ　PATあやせ店/ブルート　さつき橋店
マルコン　たまプラーザ店/マルコン　青葉台店
<栃木県>ドキドキ冒険島　黒磯店
<山梨県>ファミコンショップ桃太郎　都留店/カメレオンクラブ　甲府店
わんぱくこぞう韮崎駅前店
<群馬県>ファミコンショップ桃太郎　伊勢崎店/ファミコンショップ桃太郎　渋川店
わんぱくこぞう桐生店
<長野県>ファミコンショップ桃太郎　元町店/カメレオンクラブ　座光寺店
カメレオンクラブ　駒ケ根店/カメレオンクラブ　あづみ野店/カメレオンクラブ　伊那東店
<新潟県>カメレオンクラブ　高田北城店
<石川県>カメレオンクラブ　工大前店
<愛知県>一休さん本店/オタッキー　パルコ西本店/マグマート　いりなか店
マグマート　平安通店/マグマート　当知店/マグマート　尾張旭店/マグマート　津島店
ファミコンランド　森本店/ファミコンランド　稲沢小池店/ファミコンランド　一宮北店
ファミコンランド　アピタ港店/ファミコンランド　岩倉店/ファミコンランド　稲沢桜木店
ファミコンランド　尾西三条店/ファミコンランド　江南店/Fammys　富木島店
Fammys　半田インター店/Fammys　共和店/遊コン　知多半田駅前店
<岐阜県>ファミコンランド　大垣バイパス店/ファミコンランド　ハッピーほずみ店
ファミコンランド　大垣店/ファミコンランド　可児店/ブルート　各務原店
<三重県>ギガメディア　学園前店/ギガメディア　松阪店
<滋賀県>マルコン　草津ガオラ店
<京都府>ドキドキ冒険島　京都桃山店/ドキドキ冒険島　福知山店/ギース西院本店
ギース長岡天神店/ギース白梅町店/カメレオンクラブ　亀岡店
<奈良県>ドキドキ冒険島　八木店/Drムー生駒店/遊コン　奈良店
<大阪府>Drムー四條畷店/Drムー東大阪店/Drムー上野芝店
メークフレンドなかよし　ナインモール店/メークフレンドなかよし　なんなんタウン店
メークフレンドなかよし　なんばウオーク店/メークフレンドなかよし　ホワイティうめだ店
ソフマップ　4号店/(株)コムロード　シータ　吹田店/メディアCITY　江坂店
TSUTAYA 梅田堂山店/TSUTAYA あべの橋店/TSUTAYA 東香里店
カメレオンクラブ　堺陵南店/遊コン　高槻店/遊コン　羽曳野店
遊コン　アルケミックス石橋店/遊コン　長瀬店/遊コン　あびこ店/マルコン　穂積店
ブルート　堺東店/マルコン　江坂店/わんぱくこぞう萱島店/わんぱくこぞう富田林店
<兵庫県>ドキドキ冒険島　西脇店/ドキドキ冒険島　サンコード一店
メディアCITY　東灘店/メディアCITY　西宮店/メディアCITY　武庫之荘店
メディアCITY　明石店/メディアCITY　六甲店/メディアCITY　芦屋店
メディアCITY　須磨店/メディアCITY　逆瀬川店/メディアCITY　王子公園店
POWERメディアCITY　神戸徳井店/カメレオンクラブ　播磨店/カメレオンクラブ　洲本店
カメレオンクラブ　舞子店/伊丹メディオ！/遊コン　豊岡店/遊コン　西明石店
遊コン　姫路駅前店/遊コン　学園都市店/遊コン　板宿店/遊コン　垂水店/遊コン　塚口店
遊コン　加古川店/遊コン　姫路キャスパ店/遊コン　妙法寺店/ブルート　東加古川店
わんぱくこぞう伊丹店
<岡山県>遊コン　中山下店/遊コン　津島店/表町メディオ！/遊コン　遊プラザ店
遊コン　倉敷駅前店/遊コン　総社店/遊コン　北園店/わんぱくこぞう総社店
<広島県>遊コン　福山店/ブルート　高屋店/マルコン　三次店/マルコン　黒瀬店
マルコン　白島店/ハイパーブルート　五日市店
<鳥取県>遊コン　米子店
<島根県>遊コン　松江店
<山口県>カメレオンクラブ　徳山中央店/カメレオンクラブ　下松店
カメレオンクラブ　防府駅南町店/ブルート　下松店/マルコン　新南岩国店
<香川県>ドキドキ冒険島　ウイングポート店/遊コン　高松店
<愛媛県>カメレオンクラブ　朝生田店/カメレオンクラブ　鴨川店
<福岡県>ブルート　舞松原店/ブルート　引野店/マルコン　徳力店
ハイパーブルート　空港前店/マルコン　佐賀医大通店
<佐賀県>ブルート　新唐津店
<熊本県>ハイパーブルート　熊本菊陽店
<大分県>ブルート　敷戸店/ブルート　明野店/ブルート　大在店/ブルート　中津店
<鹿児島県>わんぱくこぞう鹿児島店
<沖縄県>カメレオンクラブ　石嶺店/カメレオンクラブ　小禄店

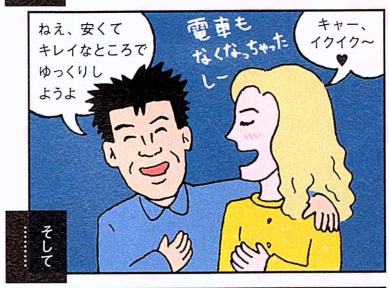
親しき仲にもムードあり、だってば。



ラッひょー、やっこ250円ときたもんだ
いきなし縄のれんたぁ勝負に出たわ
いやマジ、デートは金じゃない。
こういうノリがだんぜんハマるコっているもんねえ、やるう。



2軒目もおやじデート一直線てか？
いよっ チャレンジャーだねっ
なじみの屋台につれこむなんざ
もしかして かなりの 上級者？



終電逃がしは いわゆる
ひとつのヤマ場ですな…
お、これはなんだか
けっこうかなりイイ感じ…

…それじゃサカレ以下だって。
せえ～っかくここまできたのたい
気さくでガハハなコが実は
とってもとお――ってもムード派だったりすんのよね
あーあ ラヴ・セラやっときゃ
よかったのに…

これは実話です

女心をおベンキョできる恋愛体験ゲーム

ラヴ・セラピー LOVE Therapy

女の子は12人。
彼女の誕生日を入力してもOK

プレイヤーによって
女の子の反応に違いが……

ぴあのタウン情報搭載。
デートは実戦さながら!

主人公にキミの誕生日をインプット!
生年月日で診断した、
キミの性格や相性がベースになる恋愛ゲームだよ。
恋の相手にキミの彼女の誕生日を入力すれば、
マジな恋愛体験もできちゃう!
デートしていくうちに、知らなかった彼女のホンネや、
キミの恋の傾向と対策が見えてくる!?

98年7月9日発売
標準価格5,800円(税別)

株式会社ビー・ファクトリー
〒107-0062 東京都港区南青山2-18-2 竹中スリービル TEL.03-3403-4343
B-FACTORY CO.,LTD.
http://www.hand.co.jp/products/b-factory

ラブ・セラは相性やキャラの性格を『個性學』®で設定!	個性學とは、個性や才能と、その人の生年月日との相関関係を、膨大な実例データから割り出した学問。企業の人事など、幅広い分野で活用されている実践的な人間科学です。

©松井雪子／B-Factory ©日本個性學研究所 ©PIA CORPORATION ©1998B-Factory/B.V "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。「個性學」®は日本個性學研究所の登録商標です。

PlayStation®

“プレイステーション初”女子プロレス3Dポリゴン格闘ゲーム登場

全日本女子プロレス

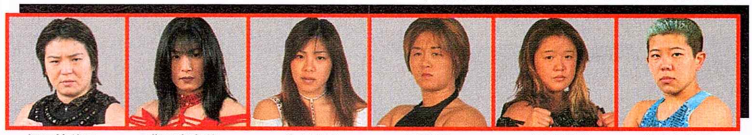
女王伝説

夢の対抗戦

7月23日発売予定

標準価格/予価¥5,800（税抜）

写真協力：全日本女子プロレス／アルシオン／新日本女子プロレス



堀田祐美子　豊田真奈美　井上貴子　伊藤 薫　渡辺智子　前川久美子

井上京子　下田美馬　三田英津子　チャパリータASARI　アジャ・コング　玉田凛映　府川唯未

動きが本物、悲鳴が本物。
女のスーパーリアルファイト炸裂。

夢の対決、続々実現。

『たまらない!photo満載』写真集をプレゼント!

予約しないと裏撃だ!キャンペーン

全国百貨店・レコード店・玩具店など全国プレイステーションソフト取扱店にて、期間中「全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～」をご予約いただいた方にオリジナル写真集をプレゼントします。ゲーム登場選手の、他では絶対に見られないプライベートショット満載です。さらには、豊田選手の水着や府川選手のTシャツのほか、何とあの選手のあんなモノまで抽選で当たってしまう、レスラー愛用グッズ応募券が付いています。

ここまで見せて、怒られないのか!?
中を見たきゃ、もう予約するしかない!

7月21日まで受付中!

※写真集は、ご予約いただきました店舗にて、ゲームソフトお買い上げの際にお渡しすることになります。
※店舗によっては予約キャンペーンを行っていない場合があります。必ず店舗にてご確認ください。
※写真集の数に限りがございます。ご予約はお早めにお願いいたします。※詳しくは店頭まで。

株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
ユーザーサポート 03-5467-3843 月曜～金曜10:00～15:00（祝祭日をのぞく）

©1998 ティー・イー・エヌ研究所/ホリ・クリエイティブ　協力：全日本女子プロレス/アルシオン/ネオ・レディース/ガイア ジャパン
“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※実際の写真集は表紙が異なる場合があります。

COMPUTER　恋LAND　夢LAND

東京ゲームデザイナー学院　PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科　☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ
〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26
☎052-452-5901
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

スペシャル版 大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- ●全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- ●開講日／1999年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち!　大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720
■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V　使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)／18:30～21:00　開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員)ダントツ全国第一位!!

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　安瀬　聖さん
(株)ネクスティック

サウンドクリエイター養成講座
全日2年制　坂本節郎くん
(株)セレン

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　三浦裕大くん
(株)童

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　木下博史くん
(株)ミント

サウンドクリエイター養成講座
全日1年制　末岡靖彦くん
(有)メガス・エンターテインメント・ステーション

ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス)
全日2年制　矢端賢吾くん
(株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする——。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

藤木　亮
キャラクターデザイン科1年制
就職先／セガ・エンタープライゼス
職種／グラフィッカー

浅尾　祥正
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／グラフィッカー

永井　康章
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトラス
職種／プログラマー

矢端　賢吾
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

津嘉山　あずさ
キャラクターデザイン科1年制
就職先／日本フルコム
職種／グラフィッカー

中沢　厚志
企画・シナリオライター科2年制
就職先／F&C
職種／プログラマー

小池　幸徳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／日本テレネット
職種／プログラマー

川西　大輝
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

斉藤　利一
企画・シナリオライター科1年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／企画シナリオライター

笠原　直樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネクサスインタラクト
職種／プログラマー

浅井　恵一
企画シナリオ2年制
就職先／ベック
職種／グラフィッカー

真本　英成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データクエスト
職種／プログラマー

K・S
ゲームデザイナー科2年制
就職先／データクエスト
職種／プログラマー

井口　ふさの
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロデュース
職種／プログラマー

江上　清香
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネメシス
職種／プログラマー

遠藤　聡
ゲームデザイナー科1年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー

大狸　美智子
CGクリエイター科2年制
就職先／インターリミテッドロジック
職種／グラフィッカー

大塚　裕美
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

栗生　由美
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／グラフィッカー

興水　真一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

小滝　卓夫
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルファ
職種／プログラマー

坂本　節郎
サウンドクリエイター科2年制
就職先／セレン
職種／サウンドクリエイター

高野　嘉明
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライトニングデジタルファクトリ
職種／プログラマー

原田　剛
ゲームデザイナー科1年制
就職先／セブン
職種／開発

S・F
企画・シナリオライター科2年制
就職先／ベック
職種／企画シナリオライター

葎口　直幸
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ベック
職種／プログラマー

平沼　靖
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ズーム
職種／プログラマー

福田　正佳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ヴァンガード
職種／プログラマー

三浦　沙織
CGクリエイター科2年制
就職先／ビッツラボトリー
職種／グラフィッカー

山崎　晃
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ネバーランドカンパニー
職種／プログラマー

山村　一樹
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ライジング
職種／プログラマー

五十畑　昌
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスコンピュータ
職種／プログラマー

高橋　晃太郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

高橋　啓人
ゲームデザイナー科1年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

三戸　隆義
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サクセス
職種／プログラマー

杉野　仁美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ビジュアルアーツ
職種／グラフィッカー

小田　一行
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シーラボ
職種／企画シナリオライター

木村　憲一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーアイ
職種／プログラマー

与沢　宏明
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ジーベック
職種／グラフィッカー

西巻　直文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ココファンジャパンエンターテイメント
職種／プログラマー

伊藤　豊
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

飯田　耕一
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タムソフト
職種／プログラマー

藤本　誠一
ゲームデザイナー科2年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

金井　教和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ボトムアップ
職種／プログラマー

田尾　典利
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アイディアファクトリー
職種／企画シナリオライター

M・K
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ソニーコンピュータエンタテインメント
職種／プログラマー

吉田　将司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アトリエドゥーブル
職種／プログラマー

若狭　貴弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／コスモスタジオ
職種／プログラマー

花岡　純
ゲームデザイナー科1年制
就職先／日本コンピュータアーツ
職種／プログラマー

宮本　太一
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アーマット
職種／プログラマー

宮内　誠太
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ナウプロダクション
職種／プログラマー

阿部　雄仁
企画・シナリオライター科2年制
就職先／グラフィックリサーチ
職種／企画シナリオ

小幡　展弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／アクワイア
職種／プログラマー

大塚　孝介
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エレクトロニクスアプリケーション
職種／プログラマー

小野　美津樹
ゲームデザイナー科3年制
就職先／ティーツー
職種／プログラマー

中村　涼子
CGクリエイター科1年制
就職先／アイボリー
職種／グラフィッカー

花下　和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／イレブン
職種／プログラマー

山西　慎太郎
ゲームデザイナー科2年制
就職先／パーテックス
職種／プログラマー

鈴木　卓真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シーラボ
職種／プログラマー

安瀬　聖
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ネクスティック
職種／サウンドクリエイター

三浦　裕大
サウンドクリエイター科1年制
就職先／童
職種／サウンドクリエイター

木下　博史
サウンドクリエイター科1年制
就職先／ミント
職種／サウンドクリエイター

末岡　靖彦
サウンドクリエイター科1年制
就職先／メガス・エンターテインメント・ステーション
職種／サウンドクリエイター

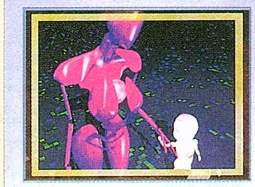
小林　直樹
ゲームデザイナー科1年制
就職先／シー・ビー・ブレイン
職種／プログラマー

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

「実践派」ゲームスクールなら、HCS。

ヒューマン クリエイティブ スクール

5つのステージで展開。
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム。
'97最優秀作品

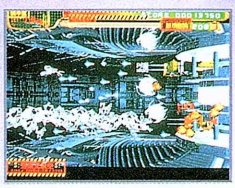


タイトル「手をつなごう」。
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品

カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム。
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品

'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶

「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品

オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE。
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

No.1

H.C.Sとは、

- ●世界で最初のゲームスクール　1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- ●あの"HUMAN"が全面支援　ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- ●実践的カリキュラム　ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- ●学生作品の質が高い　"即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- ●自由な校風　「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学　随時受付中

設置課程（2年制）

マルチメディア エンタテインメント課程　C言語　CG概論　サウンドデザイン　企画設計　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他……（募集定員 200名）

マルチメディア 3Dグラフィックス課程　3D制作実習　映像制作　ゲームグラフィックス基礎　デッサン　卒業制作　他……（募集定員 80名）

ネットワークゲーム課程　ネットワーク概論　ネットワーク構築論　ネットワークプログラミング　ゲームプログラミング　C言語　卒業制作　他……（募集定員 80名）

学校説明会＆体験入学
7/26（日）　8/22（土）
予約不要・10：30 START

地区説明会
静岡 7/31（金）　福岡 8/4（火）
名古屋 8/1（土）　仙台 8/5（水）
大阪 8/2（日）　札幌 8/6（木）

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12

200 双界儀
204 ナムコアンソロジー1
208 リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND
212 コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ！～
214 ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3～World Cup France'98～
217 REBUS

「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン３～World Cup France'98～」／©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Official Licensed Product of WORLD CUP FRANCE 98
©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd.©1996 JFA

後半ステージのガラン石破壊を徹底サポート!!

双界儀

前号に引き続き、第6～10章までをマップ&ポイント攻略だ。

●アクション・アドベンチャー　●スクウェア　●発売中　●価格¥5,800　●メモリーカード容量1

第6章：富士

現世の柱のカケラ× 58

赤…30　黄…6　青…2

オススメキャラ　朱童ひふみ

このステージは、RPGで言う多層構造ダンジョンのようなつくりになっている。今までのように空間を利用して敵の攻撃を回避することは困難なので、防御能力に優れたひふみを使って安全に進もう。

◀落とし穴に落ちることで、フロア間を移動する。一度下の階に落ちたら、もう上の階には戻れないので注意すること。

POINT A 隠し通路を見逃すな

この地点は落とし穴の右側に向かって通路が伸びているのだが、通路の入り口付近に柱が立っていたり、肝心の通路自体がなだらかなスロープになっていたりで非常に発見しづらい。通路の先には黄ガラン石がふたつ配置されているので、もしこの地点に訪れた際には取り漏らすことのないように。

◀写真右側に見える空間が隠し通路だ。視点をうまく調整し、前方ジャンプで渡ること。視点調整時は、サイドステップ（←←OR→→）の暴発に気をつけよう。

▶スロープを下っていくと、黄ガラン石がふたつ配置されている。ジャンプではなく、ブーストで落とし穴を越えてしまうとひとつ目が取れないことも多い。

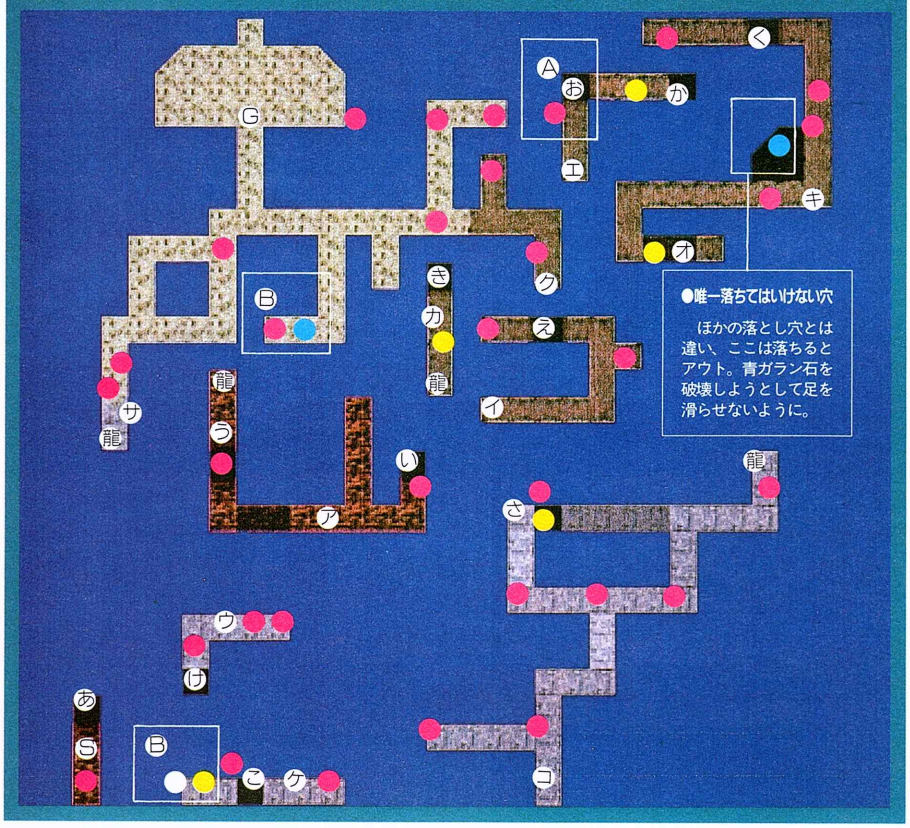
POINT B ガラン石に乗ってガラン石を破壊

このふたつの地点には、「跳躍」のステータスを最大まで強化しても到達できない高さに配置されたガラン石が存在する。そのようなガラン石をどうやって破壊するのかというと、近くにある別のガラン石を足場に利用するのである。ただし、ひふみ以外のキャラクターが石に触れるとダメージを受けてしまうので、彼らを使用している場合は破壊を見送るのが無難。ステージクリア後にひふみで再挑戦だ。

◀赤ガラン石に乗って、黄ガラン石を破壊する。くれぐれも足場となる赤ガラン石を壊さないように……。

◀赤ガラン石に乗って、青ガラン石を破壊する。上とは違って、赤ガラン石の先端部からでないと届かない。

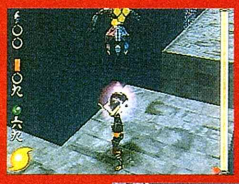
富士MAP



BOSS: 六震祇・尸吼

●オススメキャラ　……朱童ひふみ

非常に足場の狭いステージでの対戦となるので、「六氣封殺」で動きを封じてしまうのが得策。スタート地点付近には「五芒醒力」の効果がある龍穴も存在するので、合わせて利用し短期決戦を心がけよう。



◀尸吼が放ってきた衰氣弾を弾き返し、直撃させることができれば5～600程度のダメージを与えることができる。戦闘開始直後がねらい目だ。

速攻!!

▶「六氣封殺」＋「五芒醒力」で、一気に決めろ!!

©SQUARE/YUKE'S　キャラクターイラスト：皇 名月

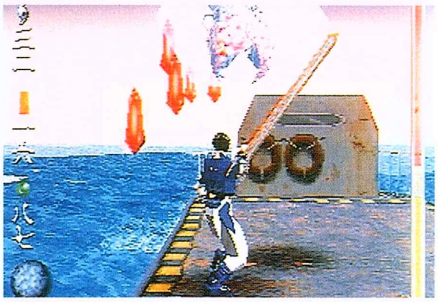
第7章：鹿島（前半）

現世の柱のカケラ×59

赤…32
黄…9
青…0

オススメキャラ
真武居直柔

今までとは打って変わって、強制スクロールで進んで行くステージ。衰氣ゲージを溜める（＝寄り神を倒す）必要はなく、ゴール地点に到達すればそれだけでクリアとなる。「打撃防御」「旺氣防御」「封陣符」、3つのステータスを重点的に強化しよう。



▲移動できるのはこの小さなボートの上だけだ。

我舞は石を破壊しにくい

◀ご存知のとおり、我舞は唯一武器を持っていないキャラなので、非常にリーチが短い。ボートの縁ギリギリからでも攻撃が届かないことも……。

POINT A 破壊できないガラン石

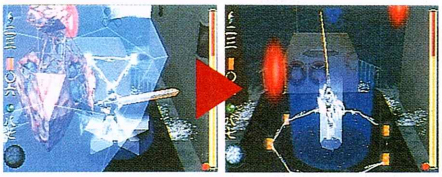
スタート地点のすぐ後ろのある黄ガラン石は、ひふみのジャンプ攻撃でのみ破壊することができる。ただし、一度ステージクリアするまで、ここで使用できるキャラクターは直柔・みつほ・我舞の3名だけなので、しばらくはおあずけ。第7章はボス戦もないのでそれほど気にする必要もないだろう。

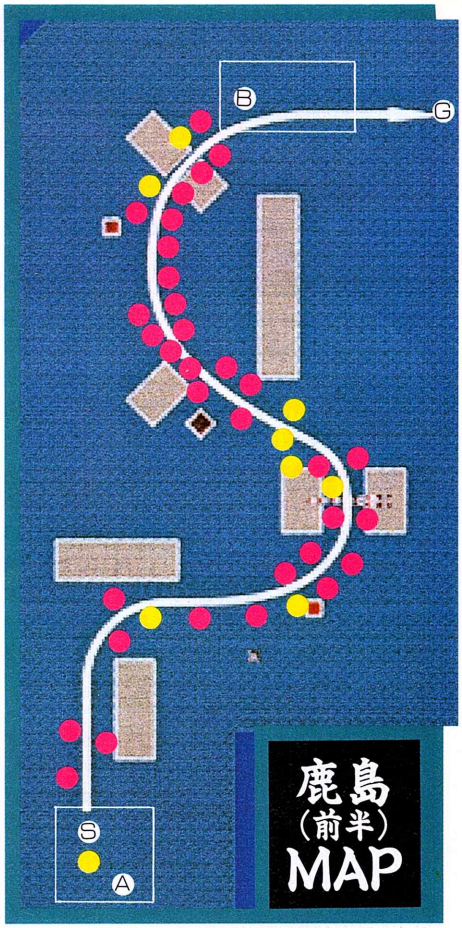
◀ここ以外にも、直柔たちでは破壊しづらいガラン石がいくつかある。……というか、一度ステージをクリアするまでは安全策をとったほうが良い。クリア後、あらためてひふみで回収に訪れるのだ。

POINT B 「八極天地」でHP回復

後半のステージでも引き続き直柔を使用することになるので、前半クリア直前になったら「八極天地」でHPを回復しておくことが望ましい。封陣符を使用するタイミングは、最後のガラン石が視界に入ったあたりがベストだろう。符に余裕がない場合は、「六氣封殺」などでダメージを最小限に抑えること。

▼このステージは龍穴がないので、回復手段は封陣符のみ。





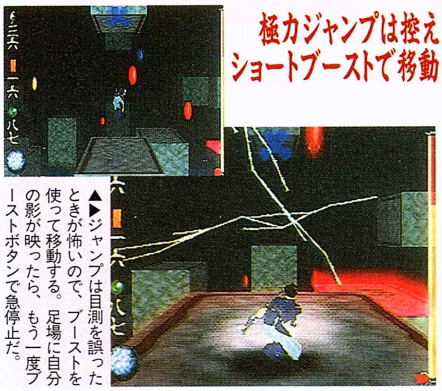
第7章：鹿島（後半）

現世の柱のカケラ×36

赤…7
黄…3
青…3

オススメキャラ
真武居直柔

このステージで使用できるキャラクターは、直柔と我舞のみ。相性で言えば我舞が有利となるのだが、彼にはふたつの弱点がある。ブースト移動と封陣符（正確に言うと「八極天地」）が使えないことだ。特に前者は、ガラン石を集めるにおいて必要不可欠とも言える能力なので、ここは苦しくなっても直柔を選ぶべき。



極力ジャンプは控え
ショートブーストで移動

▶ジャンプは目測を誤ったときが怖いので、ブーストを使って移動する。足場に自分の影が映ったら、もう一度ブーストボタンで急停止だ。

2種類のトラップに注意せよ

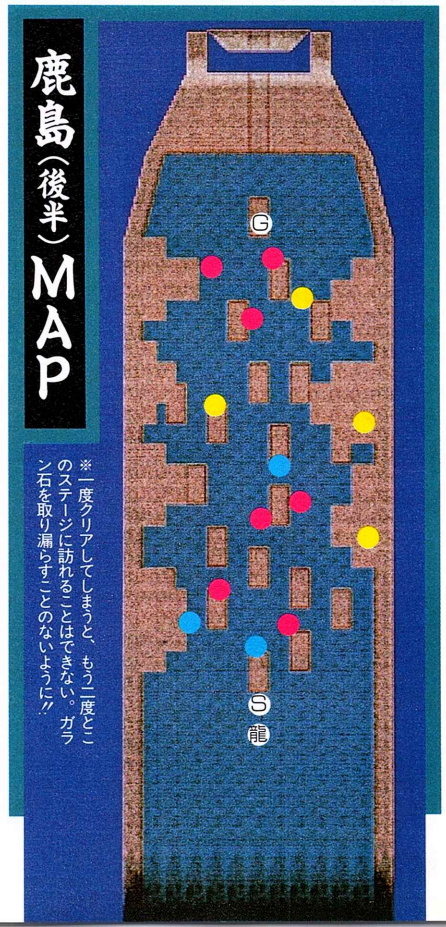
六震祇・尸吼の体内となるこのステージでは、いっさい敵が出現しない代わりに、それを上まわる凶悪なトラップ（尸吼からの攻撃）が仕掛けられている。移動&ジャンプ能力が低下する「超重力」と、どこにいてもダメージを受ける「落雷」がそれだ。しかも、ふたつともランダムで発生し、避ける手だては皆無に等しい。頼りは「八極天地」のみ……。

超重力

◀移動速度とジャンプ能力が大幅に低下する。時間がたてば重力は解除されるので、おとなしく待つのがいちばんだ。

落雷

◀ダメージは少ないが、回避できない嫌な攻撃。我舞よりも、剣を持っている直柔に対して落ちやすい。



※一度クリアしてしまうと、もう二度とこのステージに訪れることはできない。ガラン石を取り漏らすことのないように!!

MAP中の記号は　S…スタート地点　G…ゴール地点　龍…龍穴　●…赤ガラン石　●…黄ガラン石　●…青ガラン石　を表わしています。
MAP内の仮名文字はポイントとのつながりを表わしています。ひら仮名のポイントに入るとカタ仮名の地点に移動します。

第8章：日高見

現世の柱のカケラ × 10

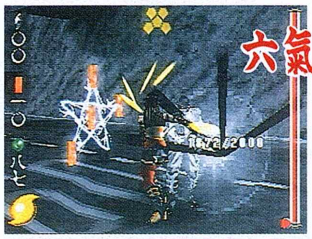
赤…10
黄…0
青…0

オススメキャラ
朱童ひふみ

この章も、第7章同様前半と後半ふたつのパートに分けられている。ただ、今回は双方ともステージ構造が非常に単純であり、さらにはひとつもガラン石が配置されていないためマップの掲載はあえて省かせてもらっている。ご了承願いたい。なお、通常ステージには存在しないが、ボス戦時には10個のガラン石が配置されている。数自体は少ないが、だからこそ確実に破壊しておくように。

夜斗は「六氣封殺」で楽勝!!（前半）

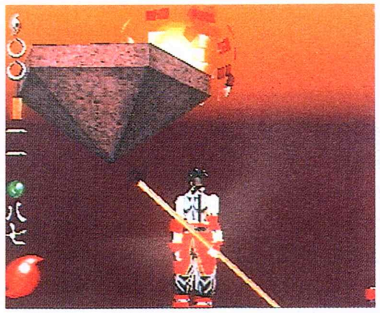
前半は五方輪がひとり、塞上夜斗と1対1の対決である。彼は敵味方を含め、ゲーム中最速を誇るキャラクターなので、普通に戦っていたのでは結界に捕縛することすらままならない。「六氣封殺」で動きを封じ、その隙に攻撃を叩き込もう。符に余裕があるなら、「結界」→「一穴点螺」連打もイケる。



◀驚異的な移動スピードを誇る夜斗も、「六氣封殺」にかかればこのとおり。あとは煮るなり焼くなりお好きにどうぞ……。

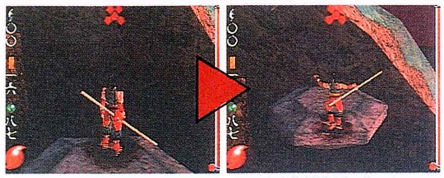
カハクは無視して上へ（後半）

後半は不安定な足場を乗り継ぎ、上へ上へと登っていくこととなる。もちろん1歩でも足を滑らせれば即アウトなのだが、それ以外にもステージ中を飛びまわっている紫微仙・カハクの攻撃で吹き飛ばされて転落死……などというケースもある。ただ、後者は「五芒醒力」を使うことで未然に防ぐことが可能なので、絶えずこれを併用するようにすれば被害をほとんどゼロにすることができるだろう。前者に関しては……とにかく慎重にジャンプしよう、としか言いようがない。



◀ここで使用できるのは八洲のみ。八洲は防御で敵からの攻撃を防ぐことができないので、「五芒醒力」による強化が必須となる。

助走をいっさいつけずにジャンプする



▲垂直ジャンプから十字キー上入力の緩やかジャンプが基本。

BOSS：紫微仙・カハク

●オススメキャラ ……真武居直柔

こちらが移動可能なスペースは少ないが、相手（カハク）は自在に宙を飛びまわれるという、非常に不利な対決である。カハクからの攻撃はほとんど避けられないと思ったほうが良い。となれば、重要となってくるのは方向キー下入力で取れる「防御」だ。防御しながらカハクが近づいて来るのを待ち、結界で捕縛。その後にジャンプ攻撃（旺氣弾）を撃ち込もう。

◀うまく結界に捕縛することができたら、すぐさまジャンプ攻撃。地味だが確実な攻撃方法だ。

◀配置されたすべてのガラン石を破壊すると、「五芒醒力」の効果が得られる。有効に利用しよう。

第9章：諏訪

現世の柱のカケラ × 12

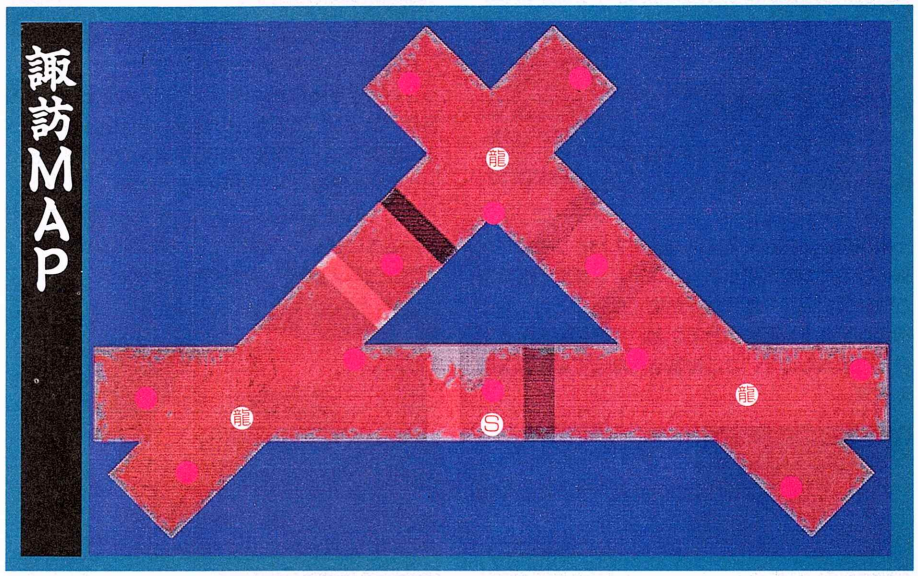
赤…12
黄…0
青…0

オススメキャラ
朱童ひふみ

このステージのクリア条件はいたって簡単。前章の後半に登場したカハクのように、ステージ中を飛びまわる紫微仙・インフゥのHPを一定量（約2000程度）減らせば良いのである。ただ、カハクのときとは違って足場がしっかりしているので、転落死の心配はほとんどない。相性の良いひふみを使って、結界→ジャンプ攻撃をひたすら繰り返そう。

◀▲ステージの外周は安全だが、中央の穴に落ちると即アウト。インフゥの攻撃で落とされないように。

諏訪MAP



BOSS：紫微仙・インフゥ

●オススメキャラ ……真武居直柔

◀LV3奥義はHPを消費することに注意!!

基本的な攻略法は、カハク戦と同じ。防御しながらインフゥが近づいて来るのを待ち、結界→ジャンプ攻撃……それの繰り返しだ。ただし、インフゥはカハクよりも若干低空を浮遊するため、LV3奥義を命中させやすくなっている。クリーンヒットすれば一気に1000以上のダメージが期待できるので、ねらってみる価値はある。

第10章：淡島

現世の柱のカケラ × 40

赤…40
黄…0
青…0

オススメキャラ
朱童ひふみ

マップの構造はさほど複雑ではないのだが、さすがに最終ステージだけあって寄り神と言う寄り神が異常なほど強化されている。なかでも特筆すべきは第1章にも登場したアンモ（魚のような外見）で、HPは300を超えるは、移動速度は数倍に跳ね上がるわで始末に負えない相手となっている。1匹1匹、確実に結界に捕縛してから対処するようにしよう。

強化型寄り神出現!!

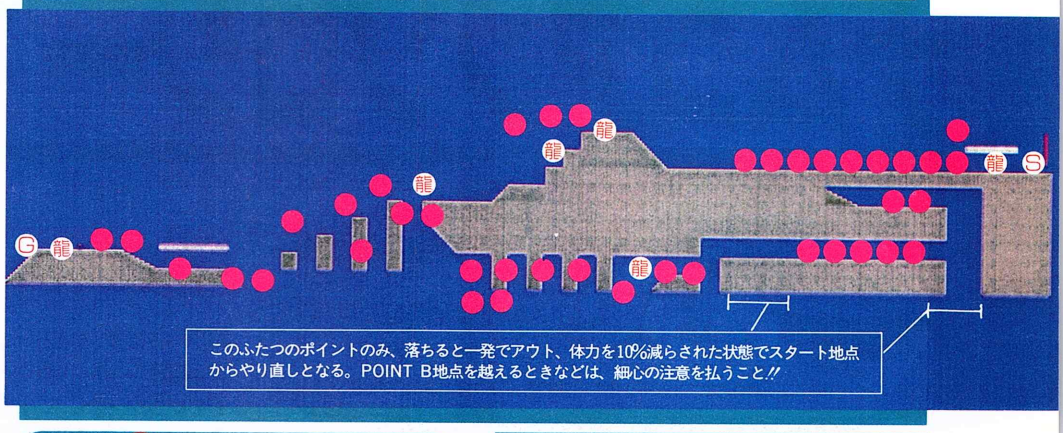
◀今までのステージに登場したものと姿は一緒だが、その戦闘能力はケタ違い。侮るなかれ。

POINT A 龍穴を温存しておく

このステージでは、衰氣ゲージをいっぱいにしてゴール地点に到達すると、そのままの地形でボス戦に突入する。つまり、龍穴を使わないでおけば、ボス戦までに持ち越せるのだ。必ずしもボスに苦戦すると決まっているわけではないが、もしものときのための保険は用意しておいて損はない。

◀この龍穴は時間で色が変わっていくタイプなので、ボス戦まで温存しておけば「八極天地」や「五芒醒力」など、時と場合に応じて使い分けることができる。

淡島MAP



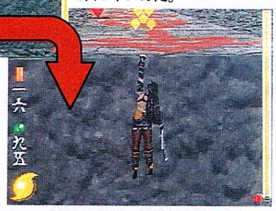
このふたつのポイントのみ、落ちると一発でアウト、体力を10%減らされた状態でスタート地点からやり直しとなる。POINT B地点を越えるときなどは、細心の注意を払うこと!!

POINT B ブースト→しがみつきで段差を登る

この地点は階段状のつくりになっているのだが、天井が邪魔をするため、通常の前方向ジャンプだけでは渡りにくい（渡れないことはない）。まず一度垂直ジャンプをして、頭がぶつかる直前にブースト。階段のへりにしがみつくようにして渡っていくのが確実かつ堅実な方法と言えるだろう。

戻る際は逆の手順でジャンプ＆ブーストを使うのだが、封陣符が十分残っている場合は、わざと転落死してスタート地点に戻される……というのもお手軽で良い。その後「八極天地」でHP回復だ。

◀垂直ジャンプの前にL2ボタンを数回押して、キャラクターの真後ろから見る視点に変更しておくのがベター。それ以外の視点では高さがつかみにくいのだ。



▶ジャンプ後、階段のへりめがけてブースト!! 手が届く位置でぶつかることができれば、勝手にしがみついてくれる。あとはジャンプボタンで登るだけだ。

BOSS: 六震祇・尸吼

●オススメキャラ ……朱童ひふみ

今までの六震祇戦とは違って、キャラクター選択＆ステージ変更のないまま戦闘に突入する。ただ、相手は第6章で戦った尺吼なので、それほど身構える必要はないだろう。前回同様、「六氣封殺」で動きを封じてからのジャンプ攻撃連打で軽く撃退できるはずだ。POINT Aの龍穴を温存しておいた場合は、「五芒醒力」も併用できるので、一層楽な戦闘になることうけあい。

◀みづぼで戦闘すると、尺吼の叫び声が通常とはちょっと変わったものになる。なぜなら、尺吼の半身が。

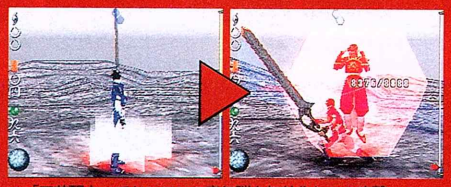
BOSS: 紫微仙・ヤンロン

●オススメキャラ ……真武居直柔

いよいよ最終ボスとなるのだが、驚くべきことに、ここではいっさいのステータス強化ができなくなっている。ノーマル状態の直柔で、ヤンロンと戦闘しなくてはならないのだ。となれば、頼れるのは龍穴のみ。「五芒醒力」でヤンロンの攻撃を防ぎながら、とにかく斬りまくろう。

ステータス強化不可!!

◀最終ボスに対し、現世の柱のカケラによるステータス強化なしで挑まなくてはならない。



▲「五芒醒力」でヤンロンの衰氣弾を無効化しつつ攻撃。

◀ステータス強化ができないため、はっきり言って通常攻撃は使いものにならない。いやがおうにも攻撃の主体は結界に捕縛してからの「一穴点蝶」になるだろう。

■ヤンロンのHPを一定量減らすと…

さすがにノーマルの状態でヤンロンのHP（約9000）をゼロにするのは不可能に近いと言うもの。だが、もちろん、打開策はキチンと用意されているので安心されたし。攻撃に攻撃を重ね、彼のHPをある程度まで減らすことができれば……!?

▶ヤンロンのHPをある程度減らすと、中間デモが挿入される。果たして、直柔はヤンロンに勝利することができるのか？

シンプルながらも奥が深い2タイトルを基礎から攻略!!

ナムコアンソロジー1

重要テクニックを完全公開！これさえわかれば攻略も楽勝！

●バラエティ　●ナムコ　●発売中　●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

スターラスター

宇宙の平和を守る大攻略

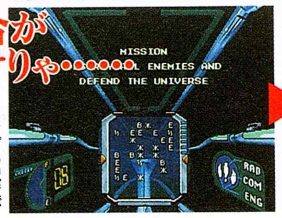
単なるSFドッグファイトと思ったら大間違い。マップ戦略や戦い方など、しっかりとしたセオリーがある。それらを身につけて挑めば、CONQUESTモードのクリアも夢ではない。まずは知識を身につけよう。

セオリーを覚えれば決して無理ではない攻略

『スターラスター』の攻略では、気をつけなければならない点がたくさんある。第一に、自機がやられないこと。戦闘中、機体に一定量のダメージを受けると自機は大破し、即刻ゲームオーバーとなる。逆に自機さえ保てば、ほかがどうなろうとクリアするまでゲームオーバーにはならないのだ。次に大切なのは、惑星や基地を敵に破壊されないこと。それらを失うと不利になるばかりか、場合によってはクリア不可能になるからだ。また、最終評価の減点対象にもなる。自機を壊さず、基地や惑星を守り、それぞれの場所で補給やクリアのためのヒントを受け取る。かなりの難題だが、コツさえつかめば、クリアへの道は見える。

まずはMAPを選べ!!　～ベストなMAP選択とその方法～

攻略はゲームスタート直後から始まっている。このゲームの攻略の鍵を握るのは、MAP内の敵、惑星などの配置だ。例にならって「いい配置のマップ」を選んでプレイしよう。スタート後、配置が悪かったらすかさずソフトリセットして再スタート。納得のいくマップが出るのを待とう。



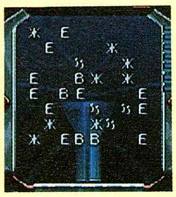
▶マップの配置がよろしくない。そんなときは……。

具合が悪けりゃ

リセットだ!

◀ソフトリセットを使ってタイトルに戻る。そして再スタート。

よいマップ

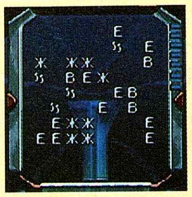


◀惑星、基地と敵との隣接が少ない形。敵は離れていればいるほど好都合。

悪いマップ

◀とにかく敵が方々で基地や惑星に隣接している形。こんなの即リセットです。

普通のマップ



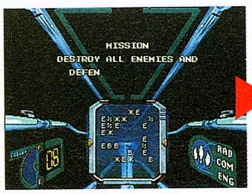
◀軽度の隣接が2～3コで、あとは分散している形。理想ではないが最悪でもない。

いかにして宇宙の悪を叩いていくか　～MAPから決める攻略ルート～

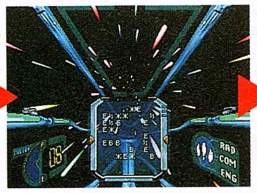
味方を失わないように敵を叩くのは、かなり難しい。理由は、ある敵と戦っている間に、別の敵がほかの味方を攻撃してしまうから。それを防ぐには、どんどん敵を消していくのがベストだが、ゲームの難易度が上がるとそうもいかなくなってしまう。

序盤はとにかく、素早く数多くの敵を叩こう。味方からピンチを告げられても、隣接する敵を叩いて守りきる。中盤はそうもいかなくなるので、ピンチを告げられたらまずその場所へ向かい、耐久力を回復する。その後、隣接する敵を叩く。ピンチを告げる味方が複数いたら、すべての耐久力を回復したあと、最初に回復した場所の敵から片づける。終盤も同様だが、クリアのための謎解きも忘れずにしておこう。

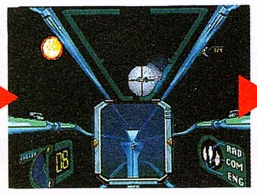
序盤



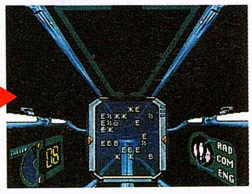
▲スタート。マップを見て、もっとも敵にねらわれそうな場所を探す。



▲敵が集まりそうなところを見つけたら、付近の敵めがけてワープ。

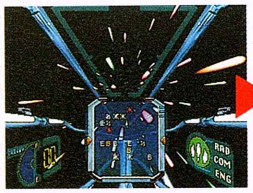


▲できるだけ早く敵を全滅させる。くれぐれも無理はしないように。

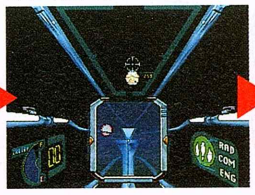


▲敵が消えたら、次に攻撃されそうな場所を探してワープ。敵を叩く。

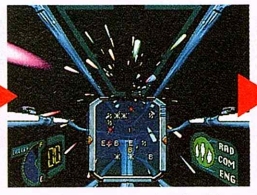
中盤



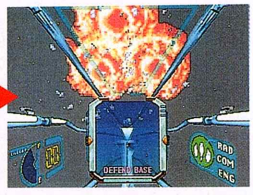
▲そろそろ味方がいくつか悲鳴をあげるころ。まずは敵を倒しに行く。



▲味方がやられないよう、手際よく全滅させる。時間との戦いでもある。

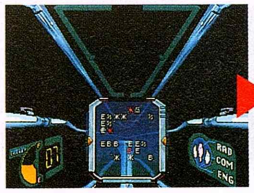


▲そのあと、ほかのピンチの星にワープして、耐久力を回復しておく。

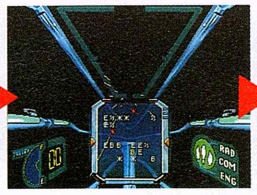


▲回復した耐久力が保っている間に、付近の敵を叩く。この繰り返し。

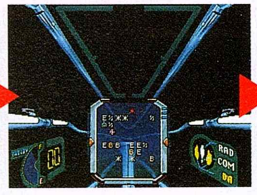
終盤



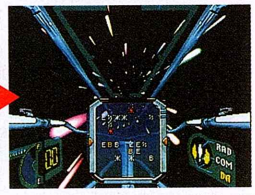
▲とにかくどこかの敵を倒そう。フォトントーピドーを使ってもいい。



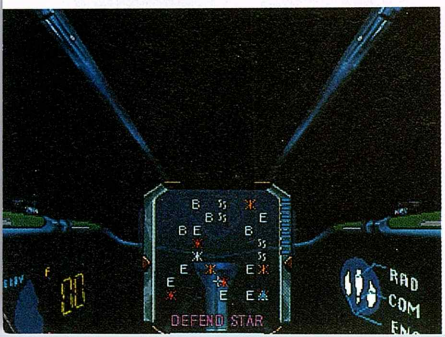
▲敵を倒したら、次にどこかの味方の耐久力を回復し、また敵を叩く。



▲そうしている間に本格的に危ない味方が出てくる。そこを回復する。



▲そして次の戦地へ赴く。戦闘、回復、戦闘、回復の繰り返し。疲れる。



©(株)ナムコ

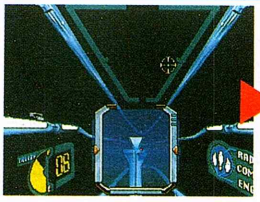
操作の基本テクニックを身につけて完璧な攻略

攻略ルートがわかったら、それを実行すべく操作練習をしよう。レーダーの見方、敵とのうまい戦い方、基地や惑星との接触の仕方。それら基本ができていないと、守れるものも守れず、倒せるものも倒せない。攻略ルートの割り出し以上に、基本的な操作の手際のよさが、ゲームの進行を大きく左右することを、よく覚えておこう。小さなロスが大失敗を招くこともある。

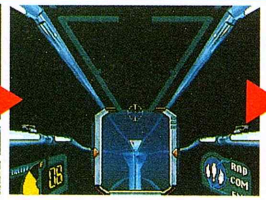
ミッション中の様々な任務を、確実にこなしていこう！

目標の捕捉

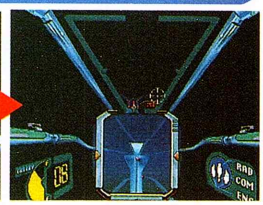
レーダー上の色つきの点（目標）を、三角のブルーの枠の中に入れればよいのだが、そのとき、点の色が青だったら方向キーを下、赤だったら上に押し続けよう。じきに敵は画面内に姿を現わすはず。位置より、色に注目しよう。



▲レーダーの中央右上付近に、青い点がある。方向キーを下に押し続け、前進の○ボタンを押してみる。



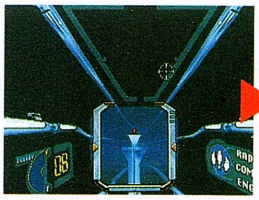
▲青い色の点は、敵が自分より上にいることを示している。よって上昇しているわけだ。敵が近づいてきた。



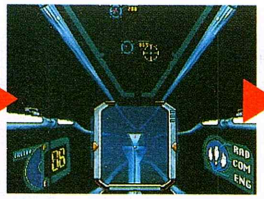
▲上昇しすぎたため、敵は出現と同時に画面下へ行ってしまったが、すぐに下降すればバッチリ捕捉できる。

敵機との戦闘

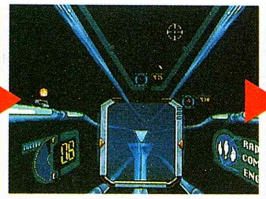
捕捉の方法がわかったら、レーダーを使って敵機を追いかけつつ、戦ってみよう。ただし、敵を捕捉したからといって、ぼーっとビームを撃っているだけではダメ。敵も攻撃してくるので、上下左右に動いて敵の攻撃をかわす。よけながら撃つ。撃ちながらよける。これが戦闘の基本だ。



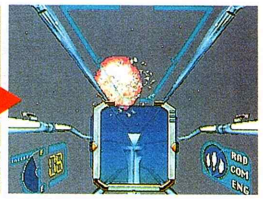
▲まもなく敵機に遭遇。もう、このへんからビームを撃ち始めてもいい。サイトを敵の来るほうに向けろ。



▲敵機出現。移動はやめずに、サイトを動かしてビーム連射。一旦すれ違って、また敵のほうに戻ろう。



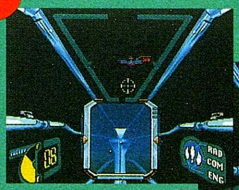
▲すれ違いざまにまたビーム。コツをつかむまでは、当てるのが難しい。こればかりは練習あるのみ。



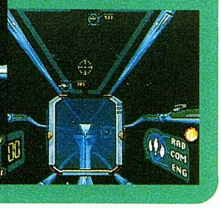
▲何度かすれ違っているうちに、ビームも敵に当たって見事破壊。これを手際よくできるようになろう。

戦闘時の注意

敵機との戦闘中に注意してほしいことがある。それは、こちらに向かって飛んでくる敵機にぶつからないこと。またヤツラは、すれ違うときに撃ってくるので注意しよう。



▲こちらに向かってくる機体は、早めに回避しよう。

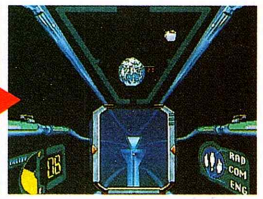


▼逆に遠ざかっていく機体は落ち着いてねらおう。

基地、惑星との接触の仕方

基地や惑星との接触には、ロックオンが必要だ。それには、50以内の距離で、目標の中央をサイトにとらえる必要があるので、その条件を覚えておこう。

▲レーダーを頼りに、目標の位置を探し当てる。視界に入ったら、サイトの右側に出る距離を50以下に。

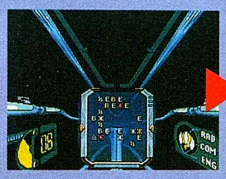


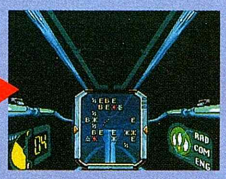
▲数字が赤くなったら、サイトを目標に合わせてロックオン。メッセージ表示まで、そのままの状態で待つ。

経験を積まないとわからない、長期戦でのテクニック

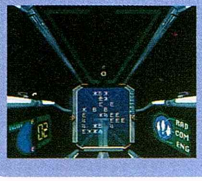
フォトントーピドーはいつ、どのように使う？

フォトントーピドーは、どんな遠くに離れた敵でも、確実に倒すことができる。ゲーム中盤以降、ピンチになった味方のもとを走りまわることになるが、そんなとき、遠くの敵にコレを見舞ってやれば、行く手間を省き、なおかつ味方を守ることもできる。最も理想的な使い方だ。また、倒すために必要な弾数も4発～8発とまちまちなので、始めに4発、以後2発ずつ小分けにして使うとムダが省ける。余った弾は、ほかの敵に撃ち込むことで、その一団を弱体化させられるのだ。さらに、基地で8発のフォトンを補給できれば、計16発の弾で最低ふたつ、最大で4つの敵を破壊できる。最大の効果が上がるよう、中盤以降で使うのが望ましい。

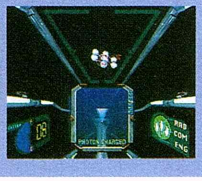




◀右上と左下の星が同時にピンチ。そこで右上に。



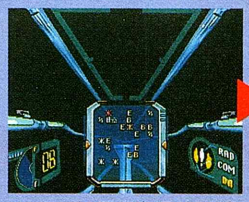
◀4発、2発、2発と撃って様子を見よう。



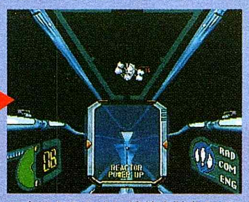
◀運がよければ基地で8発補給されることも。

マシンの補給に向かうタイミングはいつがいい？

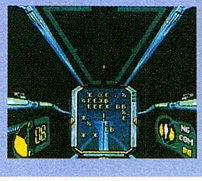
基地に向かうタイミングは、なかなか難しい。基本的にはタイムロスになるのでなるべく行きたくないが、エネルギーがなくなっては話にならない。理想は、耐久力回復も兼ねて補給できるタイミングだ。ただし、シールドやビームなどがパワーアップできる場合もあるので、一概に行かないほうがいいとも言えない。スタート直後に行ってみてパワーアップが受けられれば、ゲームはかなり有利に展開できる。失敗したときのリスクは大きいが、それに賭けるという手もある。終盤はイヤでも耐久力回復に行くことになるので、序盤、中盤で無理して行くこともないだろう。



▲左上の敵を叩けば、星がすぐ消えることもなさそう。余裕がある。



▲余裕あるときに機体を強化しておくのも、うまい基地の使い方だ。

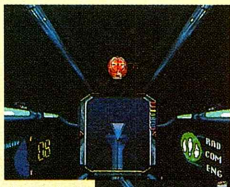


◀敵が味方を囲んでいるときは止めておく。

◀スタート直後。あとの展開が断然楽に。

最難関モードのラスト「暗黒惑星」はこんなに強い!!

CONQUESTモードの最後の敵は、ある条件を満たさなければ出てこない「暗黒惑星」。だが、これを倒すのが非常に難しい。攻撃力の高い攻撃を仕掛けてくる巨大戦艦が、いくつも出現して自機に襲い掛かる。一瞬でも気を抜けば即破壊される。連打＋回避でひたすらくらいつくしかない。



◀暗黒惑星へ行くには、いくつかの鍵を集めなければならない。

▶ふだんの敵の基地よりもはるかに耐久力があり、攻撃も激しい。

WRESTLEBALL

レッスルボール

過激なバトルを楽しみ勝つために

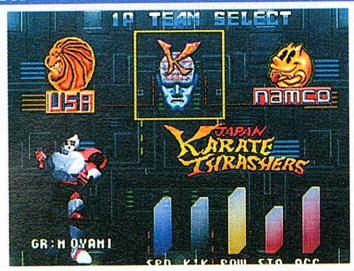
ナムコがつくり出した、地上でもっとも激しい球技。それが"レッスルボール"だ。ハードなゲーム展開の中にも、実は緻密な戦略やシビアな駆け引きが存在する。それらを知らずして、トーナメントを勝ち抜くことはできない。ここでは、基本的なテクニックから戦略、そして「得点する方法」を解説してこう。要求されるのは指先のテクニックよりも、巧妙な戦術だ！

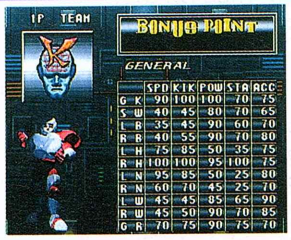
これは殴り合いではない 戦略に合うチーム選択を

何もわからずプレイしていると、なんだか騒がしいばかりのゲームに見える。が、それでもまぐれで勝てることがないのは、無計画に見えるアタックが、実は戦略に基づいている証拠である。このゲームでは、いかに敵の動きを封じつつ、点数を取るかが最大の課題であり、見せ場であり、面白さなのである。よって、操作のテクニックももちろん重要だが、それ以上に練り込まれた戦略、プレイヤー（選手）の適確な使いこなしが勝敗を左右する。そこで今回は、チームセレクトから基本テクニック、戦術などなど、勝つために必要なプレイの数々を紹介していこう。これでトーナメントはもちろん、友達との対戦にも勝てるはず！

チームセレクトと基本戦術について

ゲームを始める前に使用チームを選ぶわけだが、そのとき選ぶチームは自分のプレイスタイルに合ったチームでなければならない。が、このゲームではいわゆる「パワー型」＝足は遅いが力はあるチームはかなり不利になる。というのも、足さえ速ければ敵の攻撃はかわせるからだ。よってチームを選ぶ場合、まずスピードが極端に遅いチームは避けるべきだ。スタート時を含めて、プレイ中にはたびたび選手の能力を上げるボーナスポイントが手に入るので、好みによって、多少パワー重視のチームを選んでも構わない。ただし、極端にスピードの劣るチームは、選ばないのが得策だ。基本戦術は、何より「足」を必要とするものになるため、ボーナスポイントでフォローできないほど足の遅いチームは、相当苦戦を強いられる。





◀オススメはやはり数値的にも最強の空手チーム。育てば最強。

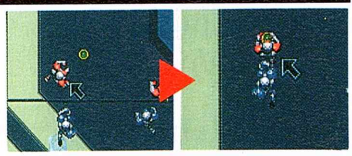
▶ゲームを進めていくと、ボーナスポイントはどんどん溜まる。これをいかしてチームの弱点を克服していこう。

◀マーシャルアーツもなかなか強い。足を重点的に強化しよう。

「なんでもアリ」のルールから鉄則を見つける ～基本的なプレイテクニック～

鉄則① ドリブルはするな

このゲームはスピードが命。いかに敵の攻撃をかわすかが勝負のため、スピードの遅いドリブルは使わない。ボールを取ったらすぐにブリングに切り替え、シュート時のみ、すかさずドリブルに切り替える。目の前の敵をよけるにも、ブリングのほうが機敏で小まわりが効くので有利だ。



ボールを取ったらすぐブリング！

鉄則② ボールは取らせてから奪え！

本作では、ボールは相手から奪うもの。特に、フリーになったボールは一度相手に取らせる。そして相手を倒してボールを奪い取るのだ。

▲画面中央にボールが。しかし、取らずに敵に譲る。近づいて待て。

▲敵が取った瞬間に、溜めていたパワーを開放して全力でアタック。

▲敵は倒れるので、ゆうゆうとボールを奪取して敵陣に攻め込む。基本。

鉄則③ 見えないところでもやれ

敵のボールを追っている時、画面から消えそうなプレイヤーにカーソルが合っていた場合、パワーを溜めて付近の敵を倒してしまおう。どうせ画面外では操作できない。消える前にひとりでも倒せ。

▲ああ、画面外に消されそう。あとで攻めるときのために、今……。

▲アタック！　これで反撃が少し楽に。こうして相手人数を減らす。

鉄則④ 子分を連れていけ

ブリング時は、周囲に味方をつけて進め、という意味。敵が接近してきても、味方がいればただボールを取られることはない。

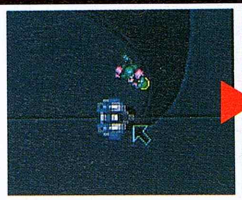
▲敵が近づいている。でも、付近に仲間がいるから、遠慮しないで進め。

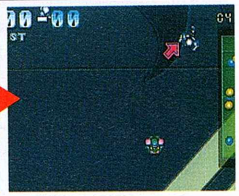
▲やられる！　でも後ろに味方が来ているから大丈夫。やつに任せろ。

▲ほら、ボールは味方が持って逃げてくれた。早くシュートを打て！

鉄則⑤ フライングボム禁止

フライングボムは非常に使い勝手が悪い。タイムロスが大きいうえに、当たらなかった場合は、さらに痛手を追う。よって使用は禁止。攻撃はすべてダイナミック・クラッシュにすること。

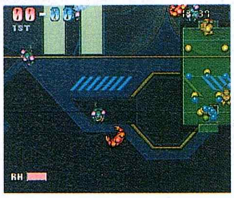




当てるのが難しいから、やらない

鉄則⑥ キーパーはいじらない

万が一攻め込まれても、やたらとキーパーをいじるのは禁物。カーソルを合わせなくても、自動的にボールを持った敵に向かって走ってくれる。スライディングも失敗時のリスクが大きい。



▲キーパーは自動でも十分頼りになる。下手にいじるより任せよう。

▲右でコケてる人がキーパー。スライディングに失敗して最悪。

「勝つためのプレイ」を身につけよう！ ～パス、アタックをいかしたテクニック～

パスの基本は「シュート」

おかしな話だが、パスしたいときはシュートを使うほうがいい。もちろんシュートでは味方に向かってボールは飛ばない。よって、味方のいるほうにシュートすればいいのである。パスでは相手にダメージが与えられないので、ボールを奪われる危険がつきまとう。そこで、パスするときでも相手を倒せるシュートを使うのだ。もちろん、パワーは最大。付近に敵が群がっていれば、シュートで倒せる。

▲パワーを溜めて方向を決めている。敵が寄ってきても、気にしない。

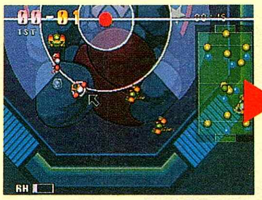
▲シュート！　近づいた敵はボールに当たって倒れている。

▲そうなったら、改めてボールを拾って進むなり、シュートをすればいい。

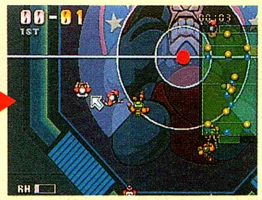
ブリング中、囲まれそうになったら

ブリング中に敵に囲まれそうになった場合でも、味方を連れていればあまり心配はない。が、より確実に敵をパスする方法がある。それは、カウンターアタックだ。ボールを手放して敵を倒している間に、付近の味方にそのボールを拾わせるのだ。

これが流れるようにできれば、ボールはスイスイ敵陣に運ぶことができるはず。重要テクニックのひとつと言えるだろう。ぜひマスターしよう。


▲ボールを持っている自分の前に、味方と敵。パワーを溜めてアタック。

▲すると、敵とボールを持っていた味方はフィールドに倒れる、が……。


▲残っている味方がボールを拾って、敵陣へと攻め込む。理想的な展開。

敵のボールを上手に奪う方法

敵のボールを奪う際、やたらと追いかけて攻撃を仕掛けてばかりでは、なかなかボールに追いつけない。そんなときは、足の速い選手にカーソルを合わせて攻撃させるか、ボールよりも前にいる選手にカーソルを合わせて迎え撃つのがベストだ。追いかける場合は十分接近してから、迎え撃つ場合は、付近の選手が集まるように操作すると、より確実にボールを奪える。練習してみよう。

その1 仕留める

◀足の速い選手がパワーを溜めて敵に接近。

▶そしてアタック。届かないなんてことがないよう、十分注意する。

その2　多人数でやる

▶相手の前方に数人の味方を集め、攻め役とボール奪い役を分ける。

操作のほとんどが□ボタン パワーは常に最大にしよう！

ここで紹介したテクニックのほとんどは□ボタン。パワー最大でプレイしたときに、最大の効果が出る。つまり□ボタンはプレイ中、常に押しておき、パワー最大を保っておくのがベストだ。そのクセをつけておかないと、これらのプレイを使いこなすのは難しい。

▶キーパーからのパスも、例外ではない。パワーは最大。

▶時にはパワー最大の必要がない場合もある。特例だ。

◀シュートは絶対にパワー最大。それ以外は意味がない。

究極のテクニック！　ゴールを奪う方法は？

パート1・シュートで奪う

キーパーは、ゴールを守る最後の砦だが、これもシュートやアタックで倒せてしまう。しかし、ボールを持ってゴール前に行っておきながら、それを捨ててアタックするのはムダ。パワー最大のシュートを直接キーパーに当てて、ダメージを与えるのだ。それを数回繰り返せば、いずれかのシュートでキーパーは倒れるはず。そのままゴールへ激突すれば、見事1点を奪うことができる。もっとも簡単で確実な方法だ。なお、斜め方向からのシュートは、キーパーを倒したあとも斜めに飛ぶので、ゴールを外れる恐れがある。

◀シュート！　キーパーにはじかれるが、目的は彼にダメージを与えること。これを繰り返していると……。

▶シュート！キーパーはまたボールを止めに出てきている。しかし体力が。

◀今度はキーパーがボールにはじかれ、ボールは見事ゴールに。これで1点獲得。

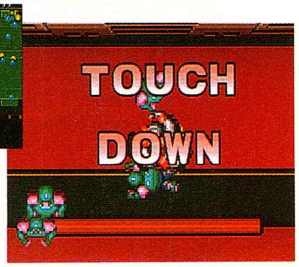
パート2・キーパーを倒す

今度はキーパーを直接倒して、タッチダウンを奪うという高等テクニック。ボールを持ってゴール前に行き、パワー最大のシュートを打つところまでは、前の方法と一緒。だがそこで、ジャンプしてボールをはじいたキーパーが、ボールを取って着地するまで待つ。当然□ボタンでパワーは最大に。キーパーが着地した瞬間に、□ボタンを離して攻撃。するとキーパーは倒れる。急いでこぼれたボールを奪い、見事タッチダウン。3点獲得だ！

▼ジャンプしているキーパーの下で、パワーを溜める。

▲まずはシュート。パワー最大にしないと、うまくはじいてくれない。

▲▶着地と同時にアタック。そしてタッチダウン！ぜひ練習してね。



コンビネーションアタック&ファイナルインパクト中心攻略

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

ついに発売された本作。いよいよキャラクター別攻略だ!!

●格闘アクション ●SNK ●発売中 ●価格¥5,800（限定版¥6,800） ●メモリーカード容量①

ムービー、絵コンテ、必殺技選択……ゲームをクリアして「おまけ」モードをゲットしよう!!

おまけモード ムービー鑑賞 1 条件:シングルモードをクリア

すでにこれはご存知の方も多いと思う。一度でもクリアすれば、おまけモードでオープニング、中間デモ、クリアしたキャラのエンディングが鑑賞できるようになる。

おまけモード 絵コンテ鑑賞 2 条件:ギースを倒してシングルモードをクリアする

オープニング、中間デモ、各キャラのエンディング絵コンテが見られるおまけモード。これを出す条件はやや複雑。見出しにあるように、シングルモード中に出現する"ナイトメア"ギースを倒してクリアすればOKなのだが、それには中ボスであるビリーが出現する前に（つまり2戦目～8戦目の間）ファイティングポイントを380ポイント獲得しなければならない。3セットマッチの場合は全試合平均AAAランクでの勝利が目標となる。コツは、とにかく素早く超必殺技or潜在能力で勝利すること。

◀ギースに負けると再戦できないので、最初からやり直しになる。なお、ランクは低くしてもOKだ。

▶オープニングの絵コンテの一部。もちろん、拡大して細部を見ることもできる。

おまけモード 必殺技選択 3 条件:サバイバルモードをクリア

サバイバルモードをクリアすることで、クリアしたキャラのみ、LRボタンに振り分けられる必殺技が自由に設定可能になる。特殊アクションである「クイックアプローチ」や「テクニカルライズ（ダウン回避）」を1ボタンで行なうよう設定するのもOKだ。途中にライバルキャラが登場する（このページの左下の囲み内を参照）サバイバルモードをクリアするのは至難の技だが、自分の好きなように必殺技を出せるようになれば、さらに勝率アップ間違いなし。ぜひチャレンジしてみよう。

▲バーンナックル弱とバーンナックル強を使い分けることもできる。ただし、このボタンで割り振っても溜め技を出すときには溜めが必要だ。

ファイティングレベル表

時間＼得点	9000点以上	8000点以上	7000点以上	6000点以上	5000点以上	4000点以上	3000点以上	3000点未満
15秒以内	SSS	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA
20秒以内	SSS	SS	SS	S	S	S	AAA	AA
25秒以内	SS	SS	S	S	S	AAA	AA	AA
30秒以内	SS	S	S	S	AAA	AA	AA	A
35秒以内	S	S	S	AAA	AA	AA	A	B
40秒以内	S	AAA	AAA	AA	AA	A	B	C
45秒以内	AAA	AA	AA	A	A	B	C	C
50秒以内	AA	A	A	B	B	C	C	C
55秒以内	A	B	B	C	C	C	C	C
56秒以降	B	C	C	C	C	C	C	C
エクストラ時間切れ	C	C	C	C	C	C	C	C

ファイティングポイント表

ファイティングレベル	SSS	SS	S	AAA	AA	A	B	C
ファイティングポイント	53	45	33	25	17	12	9	5

ファイターランキング表

HOLY FIGHTER	GENIUS FIGHTER	MASTER FIGHTER	ACE FIGHTER	HOPE FIGHTER	AVERAGE FIGHTER	TRAINEE FIGHTER	BEGINNER FIGHTER
850以上	849～650	649～442	441～351	350～221	220～156	155～117	117未満

サバイバルモードの乱入キャラは何者?

サバイバルモードをプレイしていると5戦目、10戦目、15戦目、20戦目に「乱入プレイヤー」が現われる。これは「子供」「ギャル」「外国人」「達人」に扮したCPUであり、それぞれが得意キャラを持っている。いずれも通常のCPUよりも強めに設定されているので（つまり勝つのが難しい）心して戦おう。

▲上が「ギャル」の榊マリナ。左が「外国人」のジェフ・ロックストーン。ほかにも2キャラいる。

まだ間に合う!? 限定版にはもう1枚のCD-ROMが!

本作の限定版には『SNKファンコレクション餓狼伝説』が同梱されている。今までの『餓狼』シリーズのオープニングや各キャラクターへのインタビューなど、内容は盛りだくさん。『餓狼』ファンはぜひゲットしたい1品だ。

◀3Dダックの「ダンスモード」もある!!

これが限定版ジャケット!!

©SNK 1996,1998

キャラ別攻略！ コンビネーションアタック&ファイナルインパクト可能技

ここからのページでは本作の全21キャラのうち、17キャラについて、コンビネーションアタック(以下CA)連携表を中心に解説していく。また、同時にファイナルインパクト可能技（ファイナルインパクト技でキャンセルが可能な必殺技&超必殺技）、そしてファイナルインパクト技（ファイナルインパクト可能技をキャンセルできる超必殺技&潜在能力）も掲載。これさえ覚えてしまえば本作を制したも同然。よりステップアップしたバトルを楽しもう！

◀相手をガード状態に移行させないCAは戦いの要と言える。自分の得意なCAパターンを見つけよう。

◀相手をガード状態に移行させないCAは戦いの要と言える。自分の得意なCAパターンを見つけよう。

おさらい コンビネーションアタックって何？

連続で特定の攻撃ボタンを押すことにより連続技を繰り出せるシステム、それがコンビネーションアタックだ。タイミングを誤らないかぎり、1発目が当たれば相手はガードができないようになっている。この攻撃パターンは各キャラごとに異なるので、使用キャラのCAを覚えることが非常に重要だ。

▶コンビネーションアタック中は通常技では見られない攻撃が出せるのものもある。

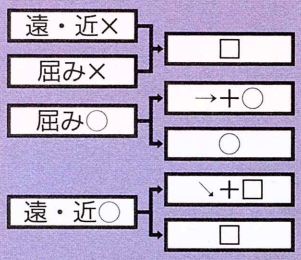
アルフレッド

最も簡単なファイナルインパクト(以下F・I)はクリティカルウィング・弱→ウェーブライダー。ウェーブライダーコマンドの方向キー部分を入力してから×・□と入力すればOKだ。

ファイナルインパクト可能技
- クリティカルウィング・弱
- クリティカルウィング・強
- ダイバージェンス
- メーデーメーデー

ファイナルインパクト技
- ショックストール
- ウェーブライダー

コンビネーションアタック



どんな状態からでも出せる×から□へ連係させていくのが無難といえる。屈み○から→+○の技は出るのが遅く、ガードされてしまうCA。また、遠・近○から↘+□のCAは相手をダウンさせる。戦いの流れを変えたいときに。

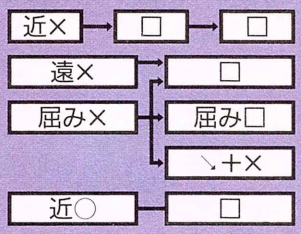
テリー・ボガード

F・Iは、パワーウェイブ→トリプルゲイザーがやりやすい。が、その代わりヒットしにくい。クイックバーンやパワーダンクの場合は、1ヒット目以外がキャンセルできないが、→↓↘→↓↘→+×or○・□というコマンドを入力することで簡単に出せる。

ファイナルインパクト可能技
- パワーダンク
- ライジングタックル
- クイックバーン
- パワーウェイブ

ファイナルインパクト技
- トリプルゲイザー

コンビネーションアタック



攻撃がヒットしたら□ボタンを連打しているだけでもCAになることが多い。近×から□、□の連続技は、ラストの1発をキャンセルしてパワーウェイブ→トリプルゲイザーというF・Iにつなげることができる。同様に近○から□をキャンセルしてクイックバーン→トリプルゲイザーもやりやすい。

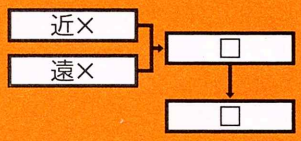
アンディ・ボガード

アンディのF・Iはどれも難しい。強いてあげれば飛翔拳→斬影裂破が易しいが、よほどコマンドを素早く入力しないかぎり出せないだろう。斬影裂破は単体で出しても強い突進系潜在能力なので、無理にF・Iをねらわなくても戦える。それでも出したい人はコマンドの先行入力を利用して練習しよう。

▶遠距離からねらえる飛翔拳→斬影裂破のF・I。練習すればなんとか出せる。

ファイナルインパクト技
- 斬影裂破

コンビネーションアタック



遠×からだと相手が離れてしまい、連続ヒットしなくなる。ラストの□をキャンセルして激飛翔拳や闇浴びせ蹴りにつなげることができるため実用性は高いが……。

ファイナルインパクト可能技
- 斬影拳・弱
- 斬影拳・強
- 闇浴びせ蹴り
- 飛翔拳

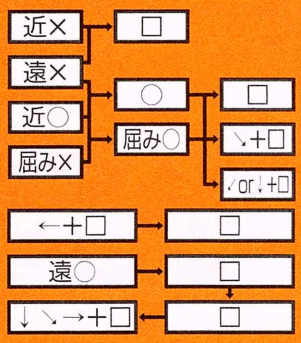
ジョー・東

やりやすいのはハリケーンアッパーからのF・I。↓↘→←↙↓↘→+×・□と押せばOK。ただし、□ボタンを押すタイミングによっては竜巻が出ないうちにスライドスクリューが出てしまうので注意。タイガーキックからのF・Iは→↓↘→↓↘→+○・□。

ファイナルインパクト可能技
- タイガーキック
- 爆裂拳
- プレッシャーニー
- ハリケーンアッパー

ファイナルインパクト技
- スライドスクリュー

コンビネーションアタック



最後が↘+□か↙or↓+□のCAは相手をダウンさせることができる。また一番下のCAは6ヒット後に相手をダウンさせる特殊なもの。覚えておこう。

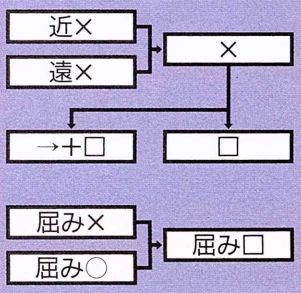
不知火 舞

超必殺忍蜂からもF・Iがねらえるが、超必殺忍蜂がヒットしたなら無理にF・Iを発動させなくてもいい。ダメージは似たようなものだ。龍炎舞からは比較的簡単にF・Iが可能。花蝶扇の場合は先行で方向キー入力をしておかないと出しにくいので練習が必要。

ファイナルインパクト可能技
- 花蝶扇・弱
- 花蝶扇・強
- 龍炎舞
- 超必殺忍蜂

ファイナルインパクト技
- 月下乱れ牡丹

コンビネーションアタック



上のCAは××□と覚えればOK。どのCAもラストをキャンセルすることで簡単に各種必殺技や超必殺忍蜂、月下乱れ牡丹につなげられるため、実戦では役に立つ。特に単体では当てにくい超必殺忍蜂はCAからつなげていこう。

●表の見方：「近」「遠」は相手との距離を表わしている。「近」は密着に近い状態、「遠」は少しだけ離れた状態のこと。また「屈み」はキャラが屈んだ状態を示している。
●○□×はそれぞれコントローラのボタンを、矢印は方向キーの入力の向きを表わしている。

ホンフゥ

制空烈火棍からのF・Iは非常にやりやすく、実戦向き。炎の種馬からは↓↘→↘↓↙←↙↓↘→+×・□と入力すると出しやすいが、1ヒット目以外はキャンセルできないため、使用頻度は低いだろう。電光石火の地から出すのも同様のことが言える。

ファイナルインパクト可能技
- 制空烈火棍・弱
- 制空烈火棍・強
- 電光石火の地
- 炎の種馬

ファイナルインパクト技
- カデンツァの嵐

コンビネーションアタック

近×／遠×／屈み× → ○ → ↘+□ → →+○

近・遠○／屈み○ → □

↘+□で終わるCAは相手を浮かせることができ、制空烈火棍での追い討ち攻撃が可能。また下のCAは制空烈火棍か九龍の読みにつなげることができる。CA自体にはそれほど威力がないので、必殺技での追い打ちを忘れずに。

ボブ・ウィルソン

最も簡単なF・IはH・ヘッジホッグからがやりやすい。ただしタイミングが少しでも遅れるとヒットしない。やや決まりにくいが、ローリングタートルにも同様のことが言える。他の技からつなげるのははっきり言って至難。

ファイナルインパクト可能技
- ローリングタートル
- サイドワインダー
- フロッグハンティング
- バイソンホーン・強
- H・ヘッジホッグ

ファイナルインパクト技
- マッドスピンウルフ

コンビネーションアタック

近・遠×／近○／屈み× → □ → 屈み□ → ↘+□

遠○ → □

必殺技につなげていきたいなら屈み系のCAで下方向へ溜めをつくり、バイソンホーンをヒットさせるのがおすすめ。遠○から□へつなげるCAは、攻撃範囲が広いためヒットはしやすいものの、2発目がキャンセルできず、外すと隙が生まれる。必ずヒットさせよう。

ブルー・マリー

フェイスロックを出すにはバーチカルアローからM.スナッチャーにつなげなければならない。まずはこのタイミングに慣れよう。M.スナッチャーからは↙↓↘→↓↘→+□連打でOK。

▶練習しておけば意外と簡単に出せるはず。F・Iはこれしかないので必修だ！

ファイナルインパクト可能技
- フェイスロック

ファイナルインパクト技
- M.ダイナマイトSW

コンビネーションアタック

近×／遠×／近○／遠○ → □ → ↘↘+□

屈み×／屈み○ → 屈み□

屈み□で終わるCAからバーチカルアロー→M.スナッチャー→フェイスロック。F・IでM.ダイナマイトSWにまで持ち込めば、体力を約4分の3減らすことも可能。

山崎　竜二

両方とも近距離で1発目をキャンセルするという条件つきだが、比較的F・Iを発動させやすい。

▶接近状態なら1～2回練習すれば出せるようになるだろう。あとは実戦だ。

ファイナルインパクト可能技
- 蛇使い（前方）
- 裁きの匕首

ファイナルインパクト技
- ドリル

コンビネーションアタック

遠○ → □

→+× → ↘+□

近×／屈み× → □

近○ → ○

↘+□で終わる以外のCAはキャンセル蛇使い（前方）がヒットする。また、ややシビアだが、下のふたつのCAはギロチン（超必殺技）につなげたり、またキャンセル蛇使い（前方）からF・Iを発動させることも可能（もちろん相手が近距離にいることが条件に含まれるので注意）になっている。

ダック・キング

ファイナルインパクト可能技
- ヘッドスピンアタック・強
- フライングスピンアタック
- ダインシングダイブ
- ネオブレイクストーム
- ヘッドスピンアタック・弱
- ビートラッシュ

ファイナルインパクト技
- ダックダンス後
  - R・パニッシャー
  - D・パニッシャー
  - D・キャリバー
  - B・ハリケーン

コンビネーションアタック

近×／遠×／屈み×／近○／屈み○ → ○ → ↙or↓or↘+○ → □ → ↘+□

近□ → ←+×

ダックには、画面端でないとヒットしない↘+□など、特殊なCAがある。上のふたつはキャンセルして必殺技につなげることができるが、それ以外は技の前しかキャンセルがかからない。(この場合はなぜかガード可能)

キム・カッファン

飛翔脚は1～3ヒット目までがF・I可能。当然、なるべく多く当ててから鳳凰天舞脚を決めたほうがダメージが大きい。タイミング的には簡単なので、だれでも出せるはずだ。

▶空中からしか出せないためか、非常にやりやすいキムのF・I。

ファイナルインパクト可能技
- 飛翔脚

ファイナルインパクト技
- 鳳凰天舞脚

コンビネーションアタック

近×／遠×／近○／遠○ → □

近□ → □

遠□ → □

上のCAのラストは半月斬や空砂塵(空砂塵は1ヒットのみ)、鳳凰脚でキャンセル可能。また近□から□はラストをキャンセルして空砂塵で追い打ち可能だが、最初の攻撃直後に方向キーを下に入力し溜めをつくることで飛燕斬も。

その他のキャラのF・I技:【ギース　F・I可能技】烈風拳、ダブル烈風拳【ギースF・I技】レイジングストーム、デッドリーレイブ【望月双角　F・I可能技】まきびし、雷神愚【望月双角　F・I技】無惨弾

ビリー・カーン

はっきりいって、ねらってできるものではないだろう。F・I技の超火炎旋風棍に使用するボタンがふたつであるうえに、キー入力が逆方向の技と溜め技がF・I可能技だからだ。ビリー自体は遠距離で戦うキャラクターなので、F・Iに頼らないことが勝利の秘訣と言えるのかもしれない。

▶相手を近づけないように戦うならばCAだけでも十分。F・Iを当てにするな。

ファイナルインパクト技
超火炎旋風棍

コンビネーションアタック

近× → ○ → ↓↘→+□
遠× → ○

どちらのCAも必殺技でキャンセルをかけることはできないが、ヒット数が多く、相手をある程度離すことができるので重宝する。特に上のCAはすべてヒットすれば9ヒットと、全CA中でも最大級のヒット数を誇っている。遠近を使いわけよう。

ファイナルインパクト可能技
三節棍中段打ち
火龍追撃棍

秦　崇秀

このF・Iは、素の状態で当てるよりもダメージが低い。利点はひとつ。当てにくい帝王宿命拳を、F・Iを使ってヒットさせることにある。ただし、天耳拳でヒットさせた場合はダメージが雀の涙。当てるなら天眼拳を使おう。

ファイナルインパクト可能技
帝王天眼拳・弱
帝王天眼拳・強
帝王天耳拳・弱
帝王天耳拳・強

ファイナルインパクト技
帝王宿命拳

コンビネーションアタック

近×、遠×、屈み× → ×、○、屈み○ → □、↘+□、屈み□
近○、遠○、屈み○ → 屈み○ → 屈み□
近□ → □ → →←□ → □

ほとんどの技が2ヒットするため、ヒット数自体は多い。また、上のCAは最後までヒットさせればどれでも相手のダウンを奪える。

秦　崇雷

F・Iが簡単にできるのは弟と同様、天眼拳。神足拳からも出せるようになっているがこちらは難しい。だが、どちらにせよ崇雷の強みである帝王宿命拳の"溜め撃ち"ができず、1ヒットの宿命拳しか撃てないため、F・I自体があまり有効とは言えない。

ファイナルインパクト可能技
帝王神足拳
帝王天眼拳・弱
帝王天眼拳・強
帝王天耳拳・弱
帝王天耳拳・強

コンビネーションアタック

近×、遠×、屈み× → □、○、屈み○ → 屈み□
□ → 屈み□

CA分岐がやや複雑だが、基本的には×○□の順番で押せばいい。ラストが□の場合はキャンセルすることで各種必殺技につなげられる（天眼拳から帝王宿命拳のF・Iも、難しいが一応可能）。相手がダウンする神足拳につなげていくのが最も有効と言えるだろう。

ファイナルインパクト技
帝王宿命拳

チン・シンザン

天地崩落無尽砲は空中からの技なので相手にヒットするまでにタイムラグがある。氣雷砲（対空）でF・Iを発動させ、その氣雷砲が相手に当たった瞬間に空中から攻撃を当てられれば連続技になるが、実戦ではほぼ使い道がないと言ってもいいだろう。F・Iを発動させる必要もない。

ファイナルインパクト可能技
氣雷砲（前方）
氣雷砲（対空）
爆雷砲

コンビネーションアタック

近×、遠×、屈み× → ○、屈み○ → □ → 屈み□

チンのCAは×○□の順番で押せばよく、いたってシンプル。相手をダウンさせるにはラストを屈み□すればいい。ラストが□の場合は基本的には必殺技につなげられないが、攻撃開始時に方向キーを←へ溜めておけば破岩激・弱でのみキャンセルすることができる。

ファイナルインパクト技
天地崩落無尽砲

タン・フー・ルー

撃放は最初から最後までヒットさせてこそ絶大な威力を持つ。烈千脚でもF・Iが可能だが、1ヒットするだけで相手が吹き飛んでしまうので……。

▶タンの衝波と大衝波は溜め技ではあるが、意外とF・Iがやりやすい。

ファイナルインパクト可能技
怒顔砲
大衝波
烈千脚
衝波

コンビネーションアタック

近× → ○ → □
屈み× → ↘+× → 屈み○ → 屈み□

上のCAはラストの□が2ヒットし、さらにキャンセルすることによりそこから烈千脚などの各種必殺技につなげられる。基本的にはこれをねらっていこう。ダウンをねらうときは下のCAを。

ファイナルインパクト技
撃放

ヴォルフガング・クラウザー

F・I技が溜め技であるクラウザーは↓↙←と入力後、ほんの少し←に溜めてから×or□↗□と入力する。最後の□をあまり早く押しすぎるとブリッツボールが出ないうちにF・Iが発動してしまうので注意。

▶F・Iよりも遠距離からのCAやカイザーウェーブを連発したほうが強いはず。

ファイナルインパクト可能技
上段ブリッツボール
下段ブリッツボール

コンビネーションアタック

近×、屈み×、近□ → □
遠□ → ↓↘→+□

上のCAはラストの1発が2ヒットするようになっている（遠距離から当てた場合は1ヒット）が1ヒット目も2ヒット目もキャンセル可能だ。レッグトマホークやブリッツボールにつなごう。また、下のCAはキャンセルはできないが遠距離から攻撃できる優れもの。

ファイナルインパクト技
カイザーウェーブ

その他のキャラのF・I技：【フランコ・バッシュ　F・I可能技】ダブルコング、ザッパー【フランコ・バッシュ　F・I技】ハルマゲドンB.【ローレンス・ブラッド　F・I可能技】BD.サーベル・強、BDサーベル、BD.フラッシュ【ローレンス・ブラッド　F・I技】ファイナルデス・BD

ムダなくチームを育てるための基礎を攻略

コンビネーションプロサッカー
～Jリーグの監督になって世界をめざせ！～

育成の基礎となる練習とフォーメーションについて理解しよう。

●プロサッカーチーム育成シミュレーション ●アクセラ ●発売中 ●価格¥5,800 ●メモリーカード容量⑦

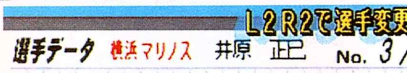
的確な練習とフォーメーション、作戦が勝利を呼ぶ

練習もフォーメーションも相性が大事！

チームを確実に成長させ、勝利に結びつけるには、選手の成長は欠かせない。ただやみくもに練習を重ねていっても、多少の成長はするものの、Jリーグを制覇するまでにはいたらない。そこで選手のタイプやポジション、ほかの選手との相性を考えていくことが必要だ。その中で特に重要なのは相性。グループ練習で相性のいい選手同士で練習させると飛躍的に成長することがあるからだ。また、試合のコンビネーションにもかかわってくる。

実際に試合をしたときにも、相性というものは大きくかかわってくる。選手には、それぞれフォーメーションの相性や作戦の相性などがあり、いくら能力の高い選手でも相性によっては、その実力を100%発揮するのは難しい。また、作戦も同様に選手との相性によって、うまくいかないことがあるので注意。

つまり、基本となり、目指すべきサッカースタイルを確立させたうえで、選んだチームとの相性を考えなければならない。初めのうちは、相性がわかりにくい場合もあるので、コーチの意見を聞いて練習や作戦に反映させるのがてっとり早い。



フォーメーション適性

1-5-4	—	3-5-2	—	4-4-2	B	4-5-1	—					
2-5-3	—	3-4-3	—	4-3-3	—	5-4-1	—					
2-4-4	—	3-4-3	—	4-2-4	—	5-3-2	—					
3-5-2	—	4-4-2	B	4-5-1	—	5-2-3	—					

▲▶このゲームのタイトルにもあるとおり、いちばん大事なのはコンビネーション。選手同士や作戦との相性がよくないと、成長もしにくいうえ、試合でも勝ちにくい。相性に始まり相性に終わるといっても過言ではない。

選手のレベルアップに欠かせない練習メニュー

グループトレーニング

基本となる練習メニューは5つを自由に選ぶことができる。選手個別に、指示ができるため、自分の目指すチームに必要なタイプの選手をつくるためにもってこいの練習方法を選択しよう。

スケジュールを組んだとき、同じ練習メニューを選んだ選手同士が、グループをつくり練習をする。組んだ選手同士は、お互いの相性によって、成長具合いが大きく変化するので注意。

パワーアップ
選手の筋力をあげる。あたり強さやシュートなどのキックの強さなどが上昇。

スピードアップ
ドリブルや移動するときの速さがあがる。DFはマークした選手に追いつけやすくなる。

スタミナアップ
選手の持久力がアップする。試合などで疲れにくくなり、ケガもしにくくなる。

テクニックアップ
パスやシュートの正確さがあがる。トラップのうまさやキープ力にも関係してくる。

ゴールキーパー
ゴールキーパーのポジション適性があがる。グループトレのひとつだが、ほぼ個人練習といっていい。

個人トレーニング

長所、短所、能力維持の3種類があり、選手個人の判断で練習をする。実際に練習するメニューはグループトレーニングのどれかになるのだが、他の選手の個人トレーニングやグループトレーニングと重なっても一緒に練習をしない。

選手間でのコンビネーションなどの発生は期待できないが、的確な練習をするので、控えの選手などの面倒まで見切れないなどと感じた人はこれを使用。

高い能力をアップ
その選手の持つ長所を延ばす練習をする。ある能力のスペシャリストをつくるときなどに使用。

低い能力をアップ
その選手の持つ短所を克服する練習をする。オールラウンドな選手をつくるときなどに使用。

能力の低下を防ぐ
現在の能力の維持を図る。しかし、ある程度能力がないと、このコマンドは選んでも意味がない。

グループトレーニングは相性が重要

相性のよい選手がグループを組むと、練習がうまくいった場合、飛躍的に成長する。また、相性のよい選手を組ませ続けるとコンビネーションを覚えることもあり、パスやシュートの成功率があがる。

▲個人で練習したときよりも、成長度は大きい。

▼コーチの意見は大事。選手の相性も教えてくれる。

コーチトレーニング

コーチの管理によるトレーニングをする。このコマンドを選択すると、個人トレーニングやグループトレーニングのように、ひとりずつ選択することができず、すべての選手が合同で行なう。選手の成長具合はコーチの能力によって変化する。初期段階で練習の組み方がわからない場合はこれで十分。ある程度のチームには育ってくれる。また、練習で決定力をあげるには「攻撃重視」の練習でしかできない。

攻撃主体
フォワードやミッドフィルダーを中心とした、攻撃主体の練習をする。

守備主体
ディフェンダーやゴールキーパーを中心とした、守備主体の練習をする。

相性主体
コーチのスキルと適性の高いポジションの選手の能力があがりやすくなる。

休息は必ずとる

選手の疲労が溜まったら必ず休息をとる。試合で実力を発揮できないうえ、練習中や試合中にケガをしやすくなってしまう。

◀ケガをすると能力の低下も招いてしまう。

©1998 AXELA ©1996 空想科学 ©1996 JFA

チームの総合力をあげるフォーメーションと作戦

フォーメーション

監督の理想とするサッカースタイルを顕著に表わすのがフォーメーション。攻撃主体なのか守備主体なのかチームカラーとしてすぐに現われる。

フォーメーションは基本フォーマットが用意されているが、それぞれのポジショニングを調整することも可能。より極端なフォーメーションにすることやワールドカップの各国のフォーメーションにならってつくりかえることもできる。

紅白戦や試合を重ねることによってそのフォーメーションの習熟度もあがっていき、スタミナの消費を押さえることもできる。

▲フォーメーションは、監督の理想としているサッカースタイルに合わせて選んでいく。何度も同じフォーメーションを使用していれば、習熟度もあがり、試合運びが楽になる。

フォーメーションは選手の能力も考慮

監督の理想としているサッカースタイルに合わせたフォーメーションでも選手がそれに対応できるとは限らない。

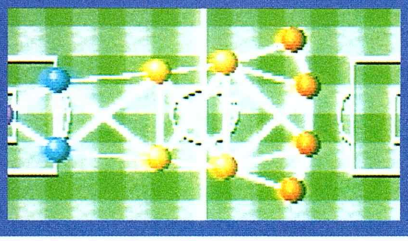
レギュラー選手のポジションや得意フォーメーションもある程度考慮していかないと、各選手の実力が発揮できず、ムダな動きでスタミナを消費することになる。しばらくの間は、理想と現実の間をとるしかない。

◀選手にはそれぞれフォーメーション適性がある。理想と違っても歩みよりは必要。

▶ポジション適性も確認が必要。4－4－2にしてDFが足らないなんてこともある。

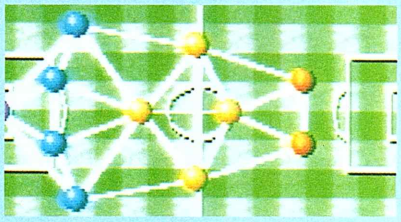
攻撃的フォーメーション

赤色で表示されたフォーメーション。フォワードもしくはミッドフィルダーを強化して攻撃力をアップさせる。うまくいけば終始ボールを支配する試合展開が期待できる。



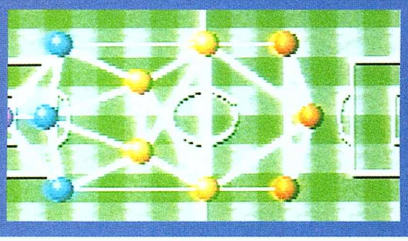
守備的フォーメーション

緑色で表示されたフォーメーション。相手の攻撃をしのぎ、カウンターをねらう。4－4－2ＤＶなどがよく使われる。



中立フォーメーション

黄色で表示されたフォーメーション。攻撃と守備のバランスのとれたフォーメーション。選手の適性が合う場合が多い。



作戦

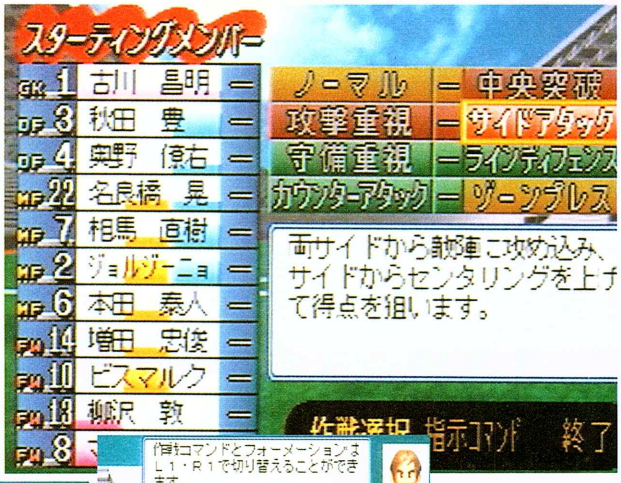
監督の作戦コマンド、チームカラー、フォーメーション、指示コマンドを統一

先にも述べたことだが、監督の目指すサッカースタイルが、就任するチームにすぐに浸透するとは限らない。このゲームに収録されているチームは、現存するＪリーグを基本にしているので、チームカラーやレギュラー選手のタイプなどが反映されているからだ。

例えば、いくら攻撃的なサッカーを目指していても就任するチームが守備中心のチームであったり、欧米型のチームつくりをしたくても南米型が定着している状態だと、まっさらなチームをつくるよりも難しくなってしまう。自分の目指すスタイルと現存するチームのスタイルが合っていればいうことはないのだが、好きなチームや選手を使いたいという選び方をしてしまうと、なかなか合わないことが多い。また、フォーメーションは攻撃型なのに、作戦や指示コマンドが守備中心の場合などもうまく機能することがなく、勝利につながらなくなってしまう。

自分の目指すサッカースタイルが決まったら、それにできるだけ近いスタイルを持つチームを探し、フォーメーション、作戦、指示コマンドなどの統一をはかる。フォーメーションは、上でも述べたとおり、選手ごとにも得意不得意があるため、すべてを統一することは難しいのである程度は妥協していく。あとは、そのサッカースタイルに合わせた練習や選手の獲得をしていき、チームカラーを徐々に自分の理想に変えていく。

始めから理想のチーム目指して飛ばしすぎてしまうと、理想のチームどころか更迭され、チームに残ることができなくなってしまうというわけだ。



◀作戦は、チームカラーに合ったものを選択する。いくらプロであるＪリーガーでも不得意な作戦を立てられると実力を発揮できないどころか、チームに悪影響すら及ぼしてしまう。

◀チーム選びはかなり重要。地元や好きなチームを選びたいが、理想のスタイルと懸け離れていたら苦労するだけ。

◀▲▶攻撃主体にするなら、作戦、フォーメーション、指示をすべて赤色に統一。

基礎テクニックから戦術までを徹底解析!!

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 ～Would Cup France '98～

勝つために必要な知識とチーム別おすすめ戦術を完全指南

●サッカー　●コナミ　●発売中　●価格¥5,800　●メモリーカード容量①

飛躍的に向上した個人能力をどういかすか?

本作を昨年11月に発売されたJリーグ版と同じものだと考えるのは大きな間違いである。全体的に個人の能力が向上しているのだ。具体的な現象として、全体的に選手のスピードが速くなっていることがあげられる。オフェンス面ではドリブルのスピードが上がり、ディフェンス面ではプレッシングのタイミングが速くなっている。つまりワールドクラスってことだ。また、選手個人の能力格差も大きくなっている。このことをよく頭に入れてプレイしよう。

基本はスルーパスとプレッシング

◀全体的に選手の走力がアップしているので、中盤でのプレスが大幅にきつくなった。

○○○

◀スルーパス自体も、パサーの能力（PASSの値）が高ければ、より精度の高いパスが出せるようになった。

オフェンス時のポイント

～基本～

陣形がコンパクトになったため、中央突破が難しくなった。そのため、早めにフリーの選手を見つけ、確実にパスをつなぎ、相手のDFを崩すことが必要だ。そこで覚えておきたいのがアイコンタクト。パサーがパスを出したい選手の方向を向くと、受け手はオープンスペースに走り出す。そこですかさずスルー。コンマ1秒相手よりも速くボールへ反応できるのだ!

コンマ1秒のキラーパス

◀コンビネーションのたまもの。一瞬の閃きが差をつける。

芝をも焦がすドリブル

▶相手DFとすれ違いざま、斜め45度の方向へダッシュ!

スルーパスの効果的な使い方

1 ワンツーで突破

相手DFに進行方向をふさがれているときに有効な技。正面をガッチリ抑えられている場合、一旦横や後ろにパスをまわす。そこでマークを外し、敵がボールを持っている選手にプレスをかけてきたところへパスを戻す。L1ボタンのダイレクトパスを併用すると、よりスピーディな攻撃が可能になる。ただし、タイミングはシビアなので、実戦での慣れが必要だ!

◀単独での突破が困難な場合は、マイナス方向へのパスで様子見。

▶敵がボールのほうへ寄ったらチャンス。スルーパスを通すべし!

2 ドリブルで引きつける

①の場合と同様に、相手DFに正面をふさがれた場合、今度は中央に向かってドリブルで切れ込み、敵のDFを引きつける。そうすることで生じたサイドのオープンスペースに味方のアタッカーを走らせ、スルーパスを通す。左右のサイドアタックの作戦を実行したり、セレクトボタンでラインを押し上げるなど、意図的に行なうことで、より効果が得られる。

◀あえてプレスの厳しい中央へドリブル。相手DFを引きつける。

▶敵を吸い寄せたぶん、生じたスペースに味方を走らせ、スルー!!

「作戦」を使ったタクティカルな攻撃

1 サイド攻撃

堅固な中央を抜くより、比較的手薄なサイドからセンタリングを上げたほうが得点チャンスは倍増する。そこでフォーメーション選定時に「サイドアタック」を選ぶ。すると、中盤でボールをキープすると速いタイミングでオーバーラップが期待できる。また、ボールの位置と逆サイドのサイドアタックを発動していると、ロングパスで大胆なサイドチェンジも可能だ。

◀4バックでは両サイドバックがオーバーラップを仕掛ける。

▶サイドチェンジは逆サイド側のサイドアタックをかけておくこと。

2 中央突破

中央からのスルーパスをねらうには、ショートパスを前後左右にまわして、敵のDFラインを乱すこと。うまくDFを誘い出せば、オープンスペースが生まれ、そこに味方を走り込ませればOKだ。また、DFがなかなか崩せない場合は、ロングキックを軽く押してDFラインの裏へボールを上げてFWを走り込ませる作戦も有効。ただし間合いの修得は難しいが。

◀オフェンシブハーフを中心にパスをまわし、敵のDFラインを崩す。

▶ゴール前が空いている場合は、積極的にミドルシュートをねらう。

3 カウンターアタック

まず、守備時から「カウンターアタック」の作戦を実行しておいて、FWを敵陣に残しておく。できれば、このときのFWはヘディングの強い選手が好ましい。自陣ゴール前でボールを奪ったら、すかさずロングキック。ここで相手DFに競り勝てばチャンス到来。ヘッドで落としたボールを拾って、DFの裏へスルーパスを出す。中盤の選手の機動力も問われる。

◀中盤でボールをカットしたら、そのままスルーを出してもよい。

▶前線に張りついたFWが競り合い、こぼれたボールをつなげる。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licenced Product of FIFA 1998 WORLD CUP FRANCE 98
©The France 98 Emblem and Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL. Manufactured under Licence by KONAMI Co.,Ltd. ©1996 JFA

ディフェンス時のポイント

～基本～

敵のボールを奪うにはタイミングのよいタックルが必要。ただ×ボタンでプレスをかけているだけではボールは奪えない。ねらいどころは敵がパスを受けてターンをする瞬間。また、ドリブル中の敵に対しては、後ろからタックルが有効。ボールが奪いやすい。また、ゴール前でも、最後まであきらめずにプレスをかければ、相手のシュートの精度を落とすこともできるぞ。

◀パスを受けたあと、相手が方向転換のためターンする。このときがいちばん不安定な状態。ここをねらってタックルする。

▶抜かれても慌てずに、ダッシュで間合いを詰めて、敵のパスコースをふさぐ。かなり効果的。

「1対1」→「多対1」への連係

守備の基本は、中盤まではプレスをかけ、中盤を突破されたらプレスをかけずにゾーンで守るようにしよう。中央へパスを折り返されないようにプレッシャーをかけるとよい。

◀1対1のときは積極的にタックルをねらいに行こう。もし、突破されても慌てないこと。

▶中盤の高い位置から積極的にプレスをかけ、反撃のチャンスをうかがう。でも、ポジションを無視した深追いは禁物だ。

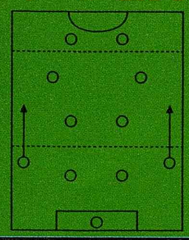
▶ゴール付近まで攻め込まれたら個人での競り合いよりも、ゾーンで守る。

フォーメーションの違いについて

本作では様々な形のフォーメーションが選べるが、ちゃんと使い分けているだろうか？　一見同じに見えても、いろんな特徴をもっているのだ！

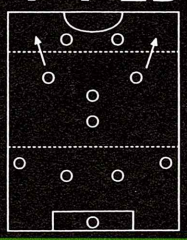
4―4―2システムの違い

4-4-2A



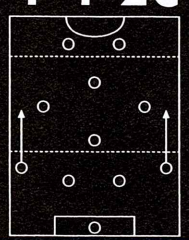
◀中央が空き気味。よって長いパスは禁物。中盤でパスをまわすときや、守備時には、センターアタックの作戦を使って、選手を中央に寄せる必要がある。オーバーラップからのサイド攻撃を仕掛けよう。

4-4-2B



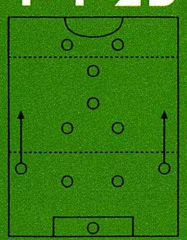
◀前、後の5人で攻撃と守備を分ける陣形。2列目からのスルーをねらうか、FWにボールを持たせてMFの飛び込みでゴールをねらう。守備が手薄にならないようサイドバックの攻撃はひかえよう。

4-4-2C



◀4人のMFでダイヤモンド型を形成する最もオーソドックスな陣形。セオリーは2列目からのスルー。また、早い段階でのサイドにスルーを出し、サイドからのセンタリングもねらうことができる。

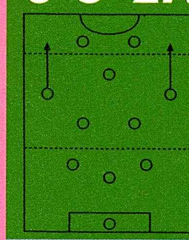
4-4-2D



◀ボランチをふたり置いた守備的陣形。前線にFWを残して守備を固め、カウンターをねらうのが理想。前方のオープンスペースをいかしたサイドチェンジなど、縦の動きで速攻をねらっていく。

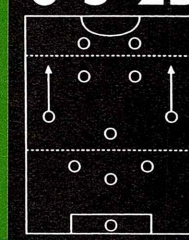
3―5―2の違い そのほかのシステム

3-5-2A



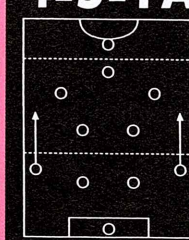
◀中央の守備が固いぶん、サイド攻撃の駒が足りない傾向にある。両サイドのMFが積極的に攻撃に参加し、サイドからの速攻をねらっていこう。中央にはヘディングの強いFWを配置したいところだ。

3-5-2B



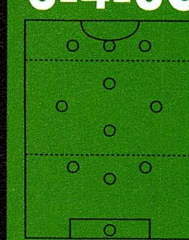
◀前衛の4人とサイドのふたりで分厚い攻めができる攻撃重視の陣形。ただし、中盤で守備的MFが競り負けると一気に攻め込まれる。サイドアタックよりも、カウンターの作戦を選ぶとよい。

4-5-1A



◀1トップなので正面からの突破は難しい。速攻にしてもパスをまわすにしても、いずれもサイドバックの使い方が重要。また、ボールの集中するFWには高さ、スピードに優れた選手を使いたい。

3-4-3C



◀中盤から前線へのパスコースが豊富。攻撃のパターンにはいろいろあるが、ウイングハーフの位置でボールを奪われるとカウンターをくらいやすい。攻守ともにスピードのあるチーム向きの陣形だ。

以上のテクニックを日本代表チームで実践すると……

4-4-2Cの場合

▲デフォルトのフォーメーションを変更しないで試合に臨む場合。中盤、ダイヤモンドを形成するMFの頂点に中田を配置し、2列目からのパス出しの起点にすることだ。DFラインは井原をスイーパーかリベロにして、敵FWの突破に対応するとよい。サイドからの攻撃は、名波～相馬のホットラインを中心に左サイドで行ない、名良橋には中央守備のフォローと、サイドチェンジを担当させる。あとは呂比須とカズの決定力に期待。

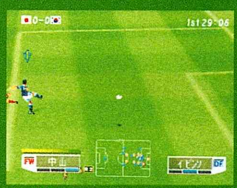
◀日本の司令塔・中田からのスルーパスを中心に、中央突破をねらう。

▶名波からの相馬へのスルーで左サイドを突破。左サイドアタックを併用しよう。

◀名良橋からのサイドチェンジで、左オープンスペースへ名波、相馬が走り込む。

3-4-3Cの場合

▲もっと攻撃に重点を置きたい場合は3－4－3Cへフォーメーションを変えるとよい。2列目中央の中田をパスの供給源にして、3トップを自在に操ろう。3トップの中央にはヘッドの強い呂比須を置いてポストプレーをさせると、攻撃に厚みが出てくる。前衛4人と両ウィングハーフの攻撃参加で攻撃のバリエーションはこと欠かないが、中盤でボールをカットされると弱い。1対1で競り勝てる技術がない人にはちょっとつらいかも。



◀3トップはシュートの精度を重視するならカズ、中山を起用したい。

▶サイドからのセンタリングに合わせるなら、高さのある城、呂比須で。

◀中田からのスルーで走らせるなら、岡野、中山、城を組み合わせてみるとよい。

※今回のフォーメーションでは、あえてカズ、北澤を使用しました。

※弊社発行の『ハイパーサッカー』の記事内にて、コナミのN64版のタイトルに間違いがありました。正式タイトルは『実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE '98』です。この場を借りて訂正いたします。

打倒セレソンの最右翼 この4チームで頂点をねらえ!!

世界最強といわれるブラジル。本作でもその容赦のない強さはキッチリ再現されている。各選手のパラメーターはもとより、チーム全体が攻守に渡りバランスのとれた強さを発揮してくるのだ。そんな最強のチームを完膚なきまでにやっつけてこそ、このゲームを極めたといえるんじゃないかな？　そこで今回は、打倒セレソンを合言葉に、W杯の有力チーム、4カ国をピックアップ。それぞれのチームに即したフォーメーションと戦術を考えてみた。まぁ、本誌が発売されるころには、W杯も大詰め。ベスト8が決まっていることだろう。もし、ハイパーの選んだこの4チームが残っていたら褒めてくださいね。(笑)

ジドゥンを中心にゲームメイク フランス代表チーム

基本布陣4－4－2Aの場合、システムの特性上、中央が空き気味になるので、作戦に「センターアタック」を入れ、状況に応じて、陣形をコンパクトにまとめる必要がある。攻撃の基本はサイドアタック。左はジドゥン～ジョケルフにサイドバックを絡める。右はリブーのスピードをいかした突破からセンタリングを上げる。システムを変えるなら3－5－2A。パス精度の高いジドゥンを起点に両サイドからの速攻を仕掛けよう。

4-4-2Aの場合

◀4－4－2Aなら、左サイドのジドゥン、ジョケルフのホットラインを中心に、サイドアタックを敢行する。

3-5-2Aに改造

◀2列目にジドゥンを配置。彼の正確無比なスルーパスからの中央突破、両サイドアタックなど攻撃は豊富。

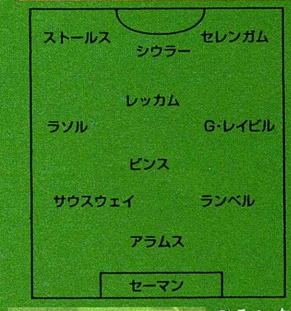
中盤の重厚な攻めで圧倒 イングランド代表チーム

デフォルトの3－5－2Bでは、中盤でパスをまわし、相手DFのスキを見てスルーをねらう。ランソル、G・レイビルのオーバーラップで攻撃に厚みは出るが、攻めに出たところをパスカットされると逆襲をくらうので注意が必要。むやみにラインを上げないよう心掛けたい。さらに攻撃を重視するなら、3－4－3Cがおすすめ。レッカムをパスの供給源にして、左に足の速いストールス、中央に決定力のあるシウラーを配置しよう。

3-5-2Bの場合

◀ランソル、G・レイビルが攻め上がったところを潰されると、一気に状況が悪化。DFの負担が大きくなる。

3-4-3Cに改造

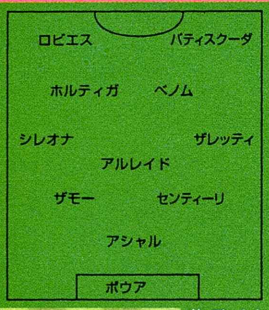


◀ヘディングをねらうなら、高さのあるセレンガムを中央に配置するという手もある。この辺はお好みで。

多彩な攻撃パターンが魅力！ アルゼンチン代表チーム

前線にはタレントがそろっているので、スルーパス、サイド攻撃、ポストプレイなどなど、多彩な攻撃パターンを試すことができる。守備は中盤からのカウンターをくらわないように注意しておくこと。また、攻撃を安定させたいなら3－5－2Aに変更し、ホルテガを軸に攻撃を行なう。2列目までならだれでも得点をねらえる能力があるが、より確実な得点を望むのなら、ゴール前でパティスクーダにボールを集めるとよい。

3-5-2Bの場合



◀どこからでもゴールをねらえる豊富な攻撃パターンが魅力。ホルテガにボールを集め、前線にパスを供給。

3-5-2Aに改造

◀抜群の決定力を誇るパティスクーダ。ゴール前でこれほど頼りになるヤツはいない。ボールを集中させよう。

卓越した身体能力をいかす ナイジェリア代表チーム

フィジカル面でのスキルの高さがこのチームの特徴。スピードとパワーをいかして、速攻や、力押しの攻撃に向いている。パス精度の高いオクシュにボールを集めれば、サイドでも中央でも、自在に素早い攻撃が展開できるだろう。より攻撃的にするなら3－4－3Cにしてサヌーをトップに起用してポストプレイ、左へイクレハ、右へアニカシを走らせ、徹底して速攻をしかけよう。守備が手薄になるが、足の速さでカバーできるぞ。

4-4-2Cの場合

◀パス精度の高いオクシュへボールを集め、アニカシへスルー、アクレボのヘッドに合わせた攻撃を仕掛ける。

3-4-3Cに改造

◀長身をいかしたサヌーのヘッドは強烈！ずば抜けた体格で、最強のポストプレイをすることが可能になる。

レアアイテムを集めたいプレイヤー必読のデータを凝縮！

REBUS

本編で登場するレアアイテムを取得するための条件を大公開！

●新感覚RPG　●アトラス　●発売中　●価格¥5,800　●メモリーカード容量②

弱い幻獣をガンガン育てて レアアイテムをGETしよう

本作ではレベル20の味方幻獣を「削除」するとアイテムに変化する。それらのアイテムはいずれも想造できないものなので非常に貴重。しかし、幻獣を育てないことには始まらないので、ここではそのコツを伝授しよう。

まず、幻獣を育てるためには敵からの攻撃を極力避ける必要がある。ターゲットには、反撃できない「モーデレ」など間接攻撃系の幻獣のうち属性上有利に戦える相手を選び、ほかの敵は倒しておく。ターゲットを回復ポイントの上におびき出したら、育てたい幻獣を隣接させて逃がさないように包囲。敵を死なせない程度に攻撃して経験値を稼ごう。モーデレに攻撃が当たらないなら、攻撃が当たるまでレベルを上げておく必要がある。その場合はより下級の幻獣を相手に、反撃ダメージを癒しつつ同様の攻撃をするべし。

意地と根気が必要！

◀敵の全滅を目的とし、増援部隊が出ないステージがねらい目。ターゲットには必ず何かの回復手段を残しておこう。

▶最弱のキャウを育て上げた見返りは大きい！ ピコピコハンマーは武器ランクがEと低いにもかかわらず、攻撃力、命中率を格段に跳ね上げる。

ボーナスアイテムの完全入手を目指せ！

幻獣削除で入手できるものだけがレアアイテムではない。ステージクリア時のボーナスや、アリーナでのボーナスも重要な取得源である。ここではそれらのボーナスを手にするための条件を一覧表で紹介するので、コレクターを自認するかたは参考にしてほしい。

▲各ステージのクリア条件はすべてチェックされているので気を抜かないように。

▼一度戦術を確立しさえすれば、アリーナはレアアイテムの宝庫となる。

ステージボーナスアイテム

ステージ		ボーナス発生条件	取得アイテム名
第1章	トキサ編	ボスのみ倒してクリア	マイレスの兜
	ラクリマ編	味方の損害数がゼロ	マイレスの具足
第2章	トキサ編	シルクの使用枚数が8以下	マイレスの具足
	ラクリマ編	本棚がすべて残った場合	シルク37、ミスリル6
		ボスのみ倒してクリア	マイレスの兜
第3章	トキサ編	味方の損害数がゼロ	テクスト「新」
		シルクの使用枚数が2以下	ビヘッドレッグ
	ラクリマ編	味方の損害数がゼロ	テクスト「新」、ビヘッドアーマー
第4章	トキサ編	味方の損害数が10以下	テクスト「長」
		味方の損害数がゼロ	ビヘッドアーマー
	ラクリマ編	味方の損害数が5以下	テクスト「長」
		味方の損害数が10以下	テクスト「大」
		シルクの使用枚数が5以下	ビヘッドレッグ
第5章	トキサ編	ターン数が8以下	モーデレキャップ
	ラクリマ編	ミスリルの使用枚数がゼロ	モーデレキャップ
第6章	トキサ編	味方の損害数がゼロ	ゴーレムヘッダー
	ラクリマ編	味方の損害数が10以下	テクスト「斬」
		撃破数が50以上	ゴーレムヘッダー
第7章	トキサ編	撃破数が16	リザウロの衣
	ラクリマ編	ボスのみ倒してクリア	リザウロキャップ
第8章	トキサ編	味方の損害数が6以下	テクスト「巨」
		ターン数が6以下	リザウロブーツ
	ラクリマ編	味方の損害数が8以下	テクスト「魔」
		味方の損害数がゼロ	リザウロの衣

幻獣削除アイテム

削除する幻獣	出現アイテム
キャウ	ピコピコハンマー＋99
マイレスコモン	鬼の金棒＋15
マイレスドール	鬼の金棒＋15
マイレスシャドウ	鬼の金棒＋15
ビヘッドコモン	ギロチンアックス
ビヘッドドール	ギロチンアックス
ビヘッドシャドウ	ギロチンアックス
モーデレコモン	大般若長光
モーデレドール	大般若長光
モーデレシャドウ	大般若長光
ゴーレムコモン	ガイア・アーマー
ゴーレムドール	ガイア・アーマー
ゴーレムシャドウ	ガイア・アーマー

アリーナ獲得アイテム

勝利回数	取得アイテム名
0回	フレイムソード
1回	ダマスカスソード
	アテナズヘルム
	マイレスの兜
	ビヘッドアーマー
	アテナズヘルム＋1
5回	ダマスカスソード＋1
	ビヘッドスピア
	マイレスの剣
	マイレスの具足
	ビヘッドレッグ
	ゴーレムハンマー
	ゴーレムヘッダー
15回	リザウロランス
	リザウロキャップ
	リザウロの衣
	リザウロブーツ
30回	ダマスカスソード＋2
	アテナズヘルム＋2
	ポレイベンの刃
	カバンダハンマー
	カバンダサンダル
	タラリア
	ヘルメスハット
	あまのぬほこ
	天の羽衣
	オーディンハット
	バルキリーアーマー
	トライデント
40回	ランスオブパルドス
	ヘルムオブパルドス
	パルドスアーマー
	チャルネの帽子＋1
	チャルネの帽子＋2
	チャルネの帽子＋3
	アテナズヘルム＋3

©ATLUS 1998　イラストレーション　天野喜孝

ゲーム業界で働きたい人のための情報満載！

デジタルクリエイター志望者のための総合情報誌

digital creator magazine デジクリ

創りたい！
見せたい！
働きたい！

大好評モニター＆プレゼント!!

フィルムスキャナ、デジカメ、カードモデム、スピーカー4点セット

第4号
定価980（税込）

ついに決定！ デジクリオーディション結果発表！

■総力特集

デジタル業界で働きたい！

就職活動シーズン到来！ デジタル業界に就職したいと思っている
きみのためのデジタル業界完全攻略マニュアルだ！
現場で活躍するクリエイターの生の声を参考にしてほしい。

●CGクリエイターになりたい！
『グランツーリスモ』のCGクリエイターが語る！ こだわりのリアルCG

●DTMクリエイターになりたい！
『デビルサマナー ソウルハッカーズ』音楽担当者の制作秘話！

●Webクリエイターになりたい！

■充実の連載企画

●デジタルスクール特集
全国のデジタルスクール227校の完全データを収録！

●デジタルオーディション特集
IBMがデジクリでオリジナルコンテストを開催！

●デジクリやるならここに住め！
全国のデジクリ特集／第3回・京都特集

●デジクリイエローページ
インターネットを利用したデジタルクリエイター紹介ページ

●デジタル業界求人情報
カプコン／元気／アートディンク／マイクロキャビン

●読者ギャラリー／読者投稿作品を掲載

特別企画／村上龍ロングインタビュー

絶賛発売中!!

『デジクリ』Webは誌面連動！ http://www.so-net.ne.jp/sonymagazines/web/digicre

World of Technology
Tecno Soft

PlayStation

風の丘公園にて

風の丘から、あなたへ贈る、
叙情的恋愛物語(リリカル・ラブストーリー)——。

恋愛ノベルアドベンチャー

「風の丘公園にて」

以前より主人公を知っているという美少女「未月こよみ」
主人公の従妹で幼なじみ、料理が得意な「川奈深雪」
中学時代の同級生で、バスケに情熱を燃やす「夏樹水帆」
物静かな上級生、実はアイドルという別の一面を持つ「式町夕」
冬の訪れ近い季節。風の丘公園を舞台に、繊細で魅力的な
4人のヒロインが織り成す、学園ラブストーリー。

'98年9月発売予定

予価5,800円(税別)

「未月こよみ」(CV:河本明子)

「川奈深雪」(CV:半場友恵)

「夏樹水帆」(CV:荒木香恵)

「式町夕」(CV:天野由梨)

株式会社テクノソフト
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1
ホームページ http://www.tecnosoft.com/

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

第3回 日本ゲーム・オブ
あなたが選ぶベスト・タイトル!

実施要項

『Japan Game of the Year '98』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。＊家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼働しているソフトは対象外といたします。

●賞

■グランプリ

1タイトル（読者投票1位の作品）：トロフィー／賞状

■準グランプリ

1タイトル（読者投票2位の作品）：トロフィー／賞状

●特別賞3賞

■フレッシュ賞

1タイトル（新しいユニークな試みを行っている作品）：トロフィー／賞状

■ビジュアル賞

1タイトル（映像的に優れた作品）：トロフィー／賞状

■サウンド賞

1タイトル（音響・音楽的に優れた作品）：トロフィー／賞状

●ノミネート作品

1997年4月1日から1998年3月31日に日本国内で発売された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

●投票方法

左下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から(1)何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品 (2)新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品 (3)画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品 (4)効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品 を選び作品番号、希望商品番号を記入、必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

■投票期間・選考方法

1998年6月16日～7月21日(当日消印有効) 選考方法は読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

■発表

1998年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

■あて先

〒151-8691 東京都代々木郵便局私書箱38号
『日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー』事務局

ノミネート作品

1	アークザラッド モンスターゲームWithカジノゲーム	SCEI	PS
2	ああっ女神さまっ	NEC HE	FX
3	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	PS
4	アザーライフ アザードリームス	コナミ	PS
5	AZEL -パンツァードラグーンRPG-	セガ・エンタープライゼス	SS
6	アンジェリーク Special2	光栄	SS/PS
7	EVE The Lost One	イマディオ	SS
8	ウィザードリィ リルガミンサーガ	ローカス/ソリトンソフトウェア	PS
9	エースコンバット2	ナムコ	PS
10	エーベルージュ	タカラ	PS/SS
11	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	SS
12	下級生	エルフ	SS
13	風のクロノア door to phantomile	ナムコ	PS
14	CULDCEPT	大宮ソフト	SS
15	がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	コナミ	N64
16	がんばれ森川君2号	SCEI	PS
17	機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』?～	セガ・エンタープライゼス	SS
18	機動戦士Zガンダム	バンダイ	PS
19	ギャロップレーサー2	テクモ	PS
20	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～LIGHTNING ANGEL～	ハドソン	SS
21	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	PS/SS
22	クライム・クラッカーズ2	SCEI	PS
23	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲～	SCEI	PS
24	グラディウス外伝	コナミ	PS
25	グランツーリスモ	SCEI	PS
26	グランディア	ゲーム アーツ/ESP	SS
27	ゲームで発見!! たまごっち	バンダイ	GB
28	幻世虚構・精霊機導弾	SCEI	PS
29	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ	SS
30	攻殻機動隊 ～GHOST IN THE SHELL～	SCEI	PS
31	コマンド&コンカー	セガ・エンタープライゼス	SS
32	サガ フロンティア	スクウェア	PS
33	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	SS
34	Jリーグ 実況ウイニングイレブン3	コナミ	PS
35	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2	セガ・エンタープライゼス	SS
36	時空戦士テュロック	アクレイムジャパン	N64
37	実況パワフルプロ野球5	コナミ	N64
38	実況ワールドサッカー3	コナミ	N64
39	シムシティ2000	イマジニア	N64
40	シルエットミラージュ	トレジャー	SS

投票用紙

○グランプリ（2作品） □ □

○フレッシュ賞（1作品） □

○ビジュアル賞（1作品） □

○サウンド賞（1作品） □

希望商品番号 □

■プレゼント

＊実際の商品とは多少異なることがあります。

1パナソニック 液晶付きDVDプレイヤー 2名様
室内でも屋外でも使えるワイド液晶モニター付ポータブルタイプ

2カシオ デジタルカメラ&プリンター・セット 3名様
オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット

3シャープ ポータブルMDプレイヤー 18名様
スリムなポケットサイズ、長時間再生可能な使いやすさ

4おもちゃ券（2万円分） 20名様
ゲーム機からソフトまで、お好きなものを2万円分買える

●Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード
抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

ザ・イヤー

'97年4月1日～'98年3月31日発売ソフト

『Japan Game of the Year』は、ゲーム専門雑誌15誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要綱をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

＊ノミネート一覧はノミネート番号、作品名（五十音順）、メーカー名、機種名の順になっています。＊2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。＊PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、N64＝ニンテンドウ64、SFC＝スーパーファミコン、GB＝ゲームボーイ、FX＝PC-FX

41	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ・エンタープライゼス	SS
42	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	トミー	PS
43	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	SS
44	スーパービーダマン ファイティングフェニックス	ハドソン	GB
45	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	SS
46	スターフォックス 64	任天堂	N64
47	ずっといっしょ	東芝EMI	PS
48	スパークリングフェザー	NEC HE	FX
49	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	PS
50	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	SS
51	ゼノギアス	スクウェア	PS
52	ZERO DIVIDE2	ズーム	PS
53	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランド・カンパニー	SS
54	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル	SS
55	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	セガ・エンタープライゼス	SS
56	ダービースタリオン	アスキー	PS
57	タクティクス オウガ	アートディンク	PS
58	チョコボの不思議なダンジョン	スクウェア	PS
59	チョロQ3	タカラ	PS
60	ディディーコング レーシング	任天堂	N64
61	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	PS
62	DESIRE	イマディオ	SS
63	鉄拳3	ナムコ	PS
64	DEAD OR ALIVE	テクモ	SS
65	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	SS
66	テン・エイティ スノーボーディング	任天堂	N64
67	電車でGO！	タイトー	PS
68	トゥームレイダー2	ビクター/ビクター ソフト	PS
69	同級生2	NECインターチャネル	SS
70	慟哭 そして…	データイースト	SS
71	トゥルー・ラブストーリー ~Remember My Heart~	アスキー	PS
72	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1 ~虹色の青春~	コナミ	PS/SS
73	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2 ~彩のラブソング~	コナミ	PS/SS
74	TOBAL 2	スクウェア	PS
75	七ツ風の島物語	エニックス	SS
76	Neo ATLAS	アートディンク	PS
77	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	PS/SS
78	Noël ~La neige~	パイオニアLDC	PS
79	信長の野望 将星録	光栄	PS
80	バーチャル・プロレスリング64	アスミック	N64
81	バーニング レンジャー	セガ・エンタープライゼス	SS
82	バイオハザード2	カプコン	PS
83	バイオハザード	カプコン	SS
84	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	N64
85	爆ボンバーマン	ハドソン	N64
86	Bust A MOVE(バスト ア ムーブ)	エニックス	PS
87	パネルクイズアタック25	富士通パソコンシステムズ	PS
88	パラサイト・イヴ	スクウェア	PS
89	BULK SLASH	ハドソン	SS
90	パワードール2	アスキー	PS
91	Pia♡キャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト/キッド	FX/SS
92	ファイアーウーマン纏組	徳間書店	PS
93	ファイナルファンタジー タクティクス	スクウェア	PS
94	FINAL FANTASYⅦ INTERNATIONAL	スクウェア	PS
95	ファミスタ64	ナムコ	N64
96	フォトジェニック	サンソフト	PS/SS
97	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	PS
98	プロ野球チームもつくろう！	セガ・エンタープライゼス	SS
99	フロントミッション セカンド	スクウェア	PS
100	放課後恋愛クラブ -恋のエチュード-	キッド	SS
101	牧場物語GB	パックインソフト	GB
102	星のカービィ3	任天堂	SFC
103	街	チュンソフト	SS
104	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	ガスト	PS
105	mr. BONES	セガ・エンタープライゼス	SS
106	みつめてナイト	コナミ	PS
107	みんなのGOLF	SCEI	PS
108	メルティランサー Re-inforce	イマディオ	PS
109	モンスターファーム	テクモ	PS
110	悠久幻想曲	メディアワークス	SS/PS
111	悠久幻想曲2nd Album	メディアワークス	SS/PS
112	ヨッシーストーリー	任天堂	N64
113	ラングリッサーⅣ	メサイヤ	SS
114	ランナバウト	ヤノマンゲームス	PS
115	リアルサウンド~風のリグレット~	ワープ	SS
116	立体忍者活劇 天誅	SME	PS
117	ROOMMATE ~涼子 in Summer Vacation~	データム・ポリスター	SS
118	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 十勇士陰謀編	SCEI	PS
119	レブス	アトラス	PS
120	ワールドネバーランド~オルルド王国物語~	リバーヒルソフト	PS

●記入例

郵便番号：〒○○○-○○○○
住所：○○県△△市○○町1-2-3
氏名：一番太郎
年齢：22歳
性別：男
職業：学生
電話番号：0000-○○○-△△△△

投票用紙は必ず裏面全面にノリをつけて貼ってください。（注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

ゲーム専門雑誌15誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会　＊雑誌名は五十音順になっています。

GREAT SATURNZ
週刊 ザ・プレイステーション
電撃GS マガジン DENGEKI G'S MAGAZINE
HYPER プレイステーション
GameWalker
The 64DREAM
電撃 SEGA SATURN セガサターン
HYPER プレイステーション Re-mix
SATURN MAGAZINE
じゅげむ
DENGEKI 電撃 NINTENDO64
PlayStation MAGAZINE
SATURN FAN
電撃王
電撃 プレイステーション PlayStation

ゼロからの英語マスター

ストーリーを書いてくれたのはアメリカのベストセラー作家のシドニィ・シェルダン氏。筋書きがあまりにもハラハラ、ワクワクする展開なので、先を知りたくて読み進むものだから、英語の勉強がちっとも苦にならないのだ。

われわれ日本人が最も不得意としているのはヒアリング。相手の喋りが聞きとれなくては英会話もへったくれもない。

そちらも万全だ。

バツグンに面白いストーリーをナレートしてくれるのはかのオーソン・ウェルス氏。ダミ声ではあるが、巨体から発散させるような人間臭いナレートなので、これを聞いていて飽きがこないのだ。

高校生程度の英語力があれば中級編の『ザ・チェイス』を聞くのがいいだろう。悪と対決するという約4万語からなるサスペンスだ。初級の人には、思わず笑ってしまう、しかしながらサスペンスの『家出のドリッピー』がある。初級と中級どちらにしようか迷っている人には初中級コースの『コインの冒険』をおすすめする。英語の勉強は面白くなくっちゃ。それがE・Aのモットーなのだ。

先生もびっくり 家出のドリッピー

あなたのまわりをよく見まわしてみよう。急に英語の成績がアップしてきた人がいませんか？

もしそんな人がいたら、「ドリッピー？」と声をかけてみたら、コクンとうなずくかも知れません。

〝ドリッピー〟とは、『イングリッシュ・アドベンチャー』（EA）の初級者版『家出のドリッピー』のこと。いま、学校や塾の教師たちに「なぜあの子に実力がつきはじめたんだ」と騒がれている英語教材です。

「内容のおもしろさに思わずのめり込んでしまう」という人が多いのですが、それもそのはず、この〝ドリッピー〟の作者は、中級編『追跡』と同じ、米国で人気No.1のシドニィ・シェルダンなのです。

それにうれしいのは、日常会話に必要な単語、いいまわしかたなど、生きた基礎英語がこの教材にはみごとにインプットされていること。しかも、名優中の名優、オーソン・ウェルスを始めとする、ケーシー・ケーサム、ジェリー・ルイスなど名優の、血の通った表情ある語りで、イントネーションもバッチリ身につけられるのです。

学生だけでなく、英語を一からやり直したい社会人、海外旅行へ行く予定のある人、家事や仕事の合い間に英会話を身につけたいと思っている人も、この〝ドリッピー〟なら、三日坊主にならずにすみそうです。

『家出のドリッピー』は評判通りのすごい教材です。

EAに入会するには

こんなに楽に英語をマスターできるのに、試してみないなんて絶対に損！

自分もちょっと試してみたい人に『イングリッシュ・アドベンチャー』の規約を紹介すると、まず、この組織は会員制になっていて、教材の内容を試してみてから入会するかどうか決めることができる試聴制度をとっているから、半信半疑の人も安心して申し込める。

第1章を試聴してみて、これを続けようと思う場合はそのまま使っていると会員として登録され、翌月には第2章が送られてくる。入会したくない場合は第1章を受け取ってから10日以内に返品すればよい。また、途中で退会することも自由。

入会した場合の費用は毎月、カセットの場合が4、000円、CDの場合は4、500円（税別）。

初級コースの『ドリッピー』も初中級の『コインの冒険』も中級の『追跡』も12か月、12章で完結する。入会金、郵送費等は不要。

なお『ドリッピー』を終えると2年目コースとして自動的に『コインの冒険』に、『コインの冒険』から入会した人は自動的に『追跡』に、『追跡』から入会した人は上級コースの『ゲームの達人』に進むシステムになっているが、1年だけで終えるのも、途中の章で退会するのも常に自由だ。その場合はEA事務局に連絡すればよい。

試聴のお申し込みは、このページについているハガキをご利用下さい。

電話でのお申し込みは、

日本全国フリーダイヤル
0120－077077

東　京03(3464)1010
札　幌011(631)7777
仙　台022(265)5555
名古屋052(971)2222
京　都075(701)6666
大　阪　06(452)2222
福　岡092(831)3333
FAX03(3780)6385
電話は休日も受け付けています。

〒150－8688　東京都渋谷区鉢山町15－5
アカデミー出版

声

★第一志望の大学に合格することができました。ヒアリングが苦手だったぼくは一年前までは、短文ひとつすらろくに聞きとれなかったのですが、現在では話の内容がわかるくらいになり、入試にも本当に役に立ちました。

★BGMや朗読によって、単語が分からなくても言っている意味がなんとなく分かってくる。

★友だちにもぜひすすめてみたいと思います。

★面白いストーリーと味のある朗読、それに愉快な効果音と美しいBGM、すべてが本当に良かったです。

★ドリッピーは最高におもしろく、成績の方も中間・期末とも満点を取ることができました。

★遊びのつもりではじめたのですが……もう、やみつきですね。ハハハ。

★とても面白くてあきません。ストーリー、絵、BGMも最高です！

★DRIPPYとTHE CHASEを2年間やりましたが、試験で学年トップにもなれて、とても役に立ちました。

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6241

差出有効期間
2000年1月20日まで

切手はいりません

150-8790

083

（受取人）
東京都渋谷区渋谷郵便局
私書箱第137号

アカデミー出版
イングリッシュ・アドベンチャー事務局

きりとり線

ハイパープレイステーション 6.30

EA試聴申し込みカード

A.初級コース「家出のドリッピー」希望
B.初中級コース「コインの冒険」希望
C.中級コース「追跡」希望
上のA、B、Cのうち○印をしたコースを希望します。

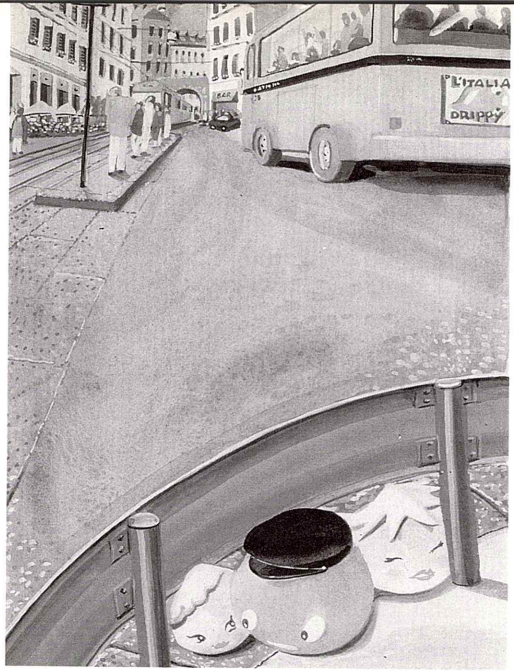
ご住所（ふりがな） 〒

Tel. （　　）

お名前（ふりがな）

CDかカセットかに○印をして下さい。
〔CD希望・カセット希望〕

ハラハラドキドキの英語学習



素早く確実な効果に、学生もビジネスマンも、先生も技術者も、OLもスポーツマンもみんな感激した。受験を突破する人、楽しみで学ぶ人、ビジネスを成功させる人、旅行を楽しくする人、等々。『イングリッシュ・アドベンチャー』を活用して英語ペラペラになる人がこれから益々増えるだろう。10日間の無料試聴制度があるからこのハガキで申し込んで聴いてみるといい。

きりとり線

好きこそものの上手なれ

成績急上昇のアイツも英語の冒険者かも

英語は面白くなくちゃ

「いままではいろいろと英語の教材で騙されてきましたが、今度こそは騙しでないことを証明。楽しく勉強しております。この教材はすべてが最高です」ワープロで打ってきた会員からの通信。この便りが今評判の『イングリッシュ・アドベンチャー』のすべてを物語っている。「英語を冒険にした」というこの教材、どうしてそんなに効果があるのだろう。

「大学入試に大変役に立ちました。英単語が面白いように覚えられ、熟語、構文も無理なく頭に入ってきたおかげです」

E・Aが発足してからというもの、3月の受験期が終わるとこのような喜びの便りが事務局に数多く舞い込んでくる。教材の正当性の証明だ。

「2年間お世話になりました。この間、英語の実力テストで校内上位になりました」

と、このように、英語の成績がすこぶる上がったという報告も数多い。ホンモノの証拠だ。いやいや、この程度で驚いてはいけない。E・Aを勉強して海外へ雄飛する人たちも多いのだ。

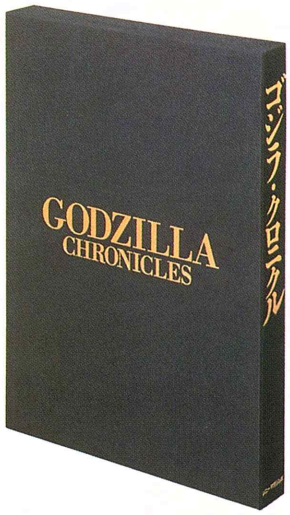
「客員教授として米国へ行きます。オーソン・ウェルスのテープを持って行き、現地でも勉強します」

まさに信じられない反響ではないか。テキストが画期的なのだ。

ゴジラ・クロニクル

7月11日 発売

写真総数約2,000点！
全ゴジラ映画の宣伝スチールを
完全収録する大型豪華写真集！



■ ゴジラシリーズ全作1500点以上もの宣伝スチールを初めてノートリミングで完全収録！
■ 宣伝スチール以外のスナップ写真による、制作当時の舞台裏と登場メカを解説。
■ 限定番号(シリアルナンバー)入り。※ご希望のナンバーはご指定できません。

初回限定発売：お近くの書店もしくは、セブンイレブンでご注文ください。

初回封入特典
◎『キングコング対ゴジラ』の初公開当時のパンフレットを完全復刻
◎アメリカ版『ゴジラ』スチール集（16ページ）

定価：20,000円(税別) 判型：総ページ数336頁／B4判上製本／美麗豪華化粧箱入り
書店によって商品到着が遅れる場合がありますがご了承ください。

7月11日、世紀の超話題作「ゴジラ」公開!!

ゴジラ®

著者：スティーヴン・モルスタッド
訳者：石田享
定価：600円(税込)

公開に先駆け、オフィシャル・ノベルズ文庫、7月1日発売！
映画のストーリーとアメリカ版ゴジラのディテールを事前にチェック

AUDIO STYLE BOOK

ケンウッド特別編集

[オーディオスタイルブック]

あなたは「いい音」に出会った瞬間、思わず目を閉じて、聴きいってしまった経験がありませんか？

音楽は、あなたの心を豊かにしてくれます。では、音楽を再生してくれるオーディオは？　オーディオとは、あなたとアーティストの距離をより身近にしてくれたり、あなたとあなたの隣に座っている人との関係を取り持ってくれたり、そして時には過去のあなたとも再会させてくれる、不思議な装置なのです。さあ、あなたとオーディオの新しい関係を始めましょう。

定価1200円(税込)／好評発売中

ソニー・マガジンズ

8月号
7月10日
発売!!

AX
エーエックス
THE INTERFACE OF GLOBAL ANIMATION.
FIND YOUR OWN "X"

ANIMATION MAGAZINE from TOKYO
今の時代だから、今のアニメ誌。

定価520円(税込)
●A4ワイド判

AX注目の3タイトルを大特集!!

公開直前最新情報!!
『劇場版 機動戦艦ナデシコ』

會川 昇原作の伝奇SF!!
『南海奇皇(ネオランガ)』

富野由悠季監督の最新作!!
ブレンパワード

『魔法のステージ ファンシーララ』
『ヴァイス クロイツ』
『カウボーイビバップ』
『アキハバラ電脳組』
『星方遊撃隊 エンジェル・リンクス』

特別付録
AXプレミアム
トレーディングカード
2ndシリーズ

AX特製オリジナル
テレホンカード全員サービス!!

[機動戦艦ナデシコ][アキハバラ電脳組][少女革命ウテナ]

©サンライズ
ソニー・マガジンズ

PlayStation™

ラリー・デ・アフリカ

9月発売予定。

君の走りをコレクション!!

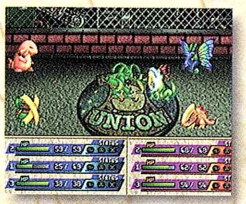
MEMORY BATTLE

PRISM ARTS
株式会社 プリズム・アーツ
〒720-0814 広島県福山市光南町1-10-17 TEL 0849-27-1086 http://www.prism-arts.co.jp/
©1998 PRISM ARTS All rights reserved. PS マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

もんじゃのいる生活。

今日もあいつに負けた。チクショーくやし～
愛情の差なんていいやがって……
オレだって…オレだって
すっげー愛情そそいでるっつーの!!
トレーナー選びに問題あるのかな?
よし、今度は違う星にあずけてみよーっと。

もんじゃの種類は160以上!!
すべて集めて
もんじゃ図鑑を完成させよう。



ハラハラドキドキのばとる!!
キミのもんじゃと友達のもんじゃ、
どっちのもんじゃが強いかな?

星にあずけて強くなる!!
それぞれの星によって
おぼえる特性が違うぞ。

もんじゃ同士をカップリング!!
相性によってスゴイもんじゃが
生まれるかも!?

もんじゃの種類は160以上!!
どう育てるかはキミしだい。

モンスター育成ばとるゲーム
好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

PlayStation

パチンコ店経営・客争奪シミュレーションゲーム
パーラーステーション
PARLOR STATION

8月27日発売予定 標準価格(税抜) 5,800円

色あせない感動がここにある

The Legend of Heroes IV
朱紅石
～あかいしずく～

8月27日発売予定 標準価格(税抜) 5,800円

The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語

好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

The Legend of Heroes I&II
英雄伝説

好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円

GMF
発売元・販売元

GMFユーザーサポート
〒101-0021東京都千代田区外神田2丁目17番4号
TEL.03-3257-2380
[月曜日～金曜日(祝祭日を除く)10:00～17:00]

すたあ☆もんじゃ……©1998 GMF/MIRAISOFT
パーラーステーション……©1998 GMF/AQUA ROUGE
英雄伝説シリーズ……©1998 GMF/Falcom

Falcom®

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

FROM SOFTWARE

Echo Night

エコーナイト

二つの石がその存在を分かつとき
運命の歯車は狂い始める・・・・

大西洋上で消息を絶った一艘の豪華客船……
当時の乗客の魂は、今なお船上を彷徨っている。
かつての大富豪ロックウェル一族を
破滅へと導いたのは、一体何だったのか。
二つの石に秘められた謎、
そして運命を握る一人の少女との出会い……。
主人公が灯す一筋の明かりが、
果たして真実へと導くカギになるのだろうか。
時空を超えて過去と現在を彷徨いながら、
すべての謎を解き明かしていく
リアルタイムアドベンチャー――「エコーナイト」。

リアルタイムアドベンチャー
8月13日発売予定
予定価格 5,800円（税別）

ユーザー・サポート　03-5353-0362（月～金・13:00～17:00）　オフィシャル ホームページ　http://www.fromsoftware.co.jp/

最新商品情報をFAXで受け取ることが出来ます。　●FAXで03-3258-0753におかけください。案内が始まります。●BOXナンバーは ＜2000（採用情報）＞ ＜2001（ゲーム情報）＞です。
●音声案内にしたがって操作してください。

※一部画面は開発中のものです。©1998 From Software Inc.　"PlayStation" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

株式会社フロム・ソフトウェア

なにもない。せめてなにかをかきなさい。

for PlayStation

TEKKEN 3
in store now

WORLD STADIUM 2
in store now

namco®

©NAMCO LTD. phone 03.3756.7651 http://www.namco.co.jp/
PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

for You

NAMCO ANTHOLOGY 1
in store now

GUNBARL
comming soon!

NAMCO ANTHOLOGY 2
under construction

ハイパープレイステーション
8 | 1998 | AUG.
Hyper PlayStation

発行所／株式会社ソニー・マガジンズ 〒102-8679東京都千代田区五番町6-2 編集・発行人／岡村尚正
電話／03(3234)5811[販売] 03(3234)5101[広告] 03(3234)6860[編集] 平成7年8月16日第三種郵便物認可

T1117455080552

印刷／凸版印刷株式会社

©1998 Sony Magazines Inc. Printed in Japan.
雑誌17455-8

ハイパープレイステーション8月号付録　第4巻第10号通巻第55号
1998年（平成10年）8月1日発行（毎月1回1日発行）

「ここを昇れ。あるいは下れ。
——同じことだ」
（ゲーテ『ファウスト』）

DIABLO

迷宮探索の書

ディアブロ……それは、世を破滅に導く悪鬼の名。そして同時に、人間が乗り越えるべき宿命の象徴でもある。だがディアブロと雌雄を決するためには、瘴気ただよう迷宮をひたすらに歩まねばならない。血に飢えたクリーチャーが跋扈する迷宮は、いわば煉獄への回廊。その苦難に自ら分け入る覚悟を持った者にのみ、この書を授けよう。ここに書かれた情報が、絶望の闇にわずかでも光明を与えることを望んで。

●ロールプレイング　●エレクトロニック・アーツ・スクウェア
●7月9日発売　●価格¥5,800
●メモリーカード容量②〜⑫

STORY
ストーリー

ディアブロをめぐる物語は、「善」と「悪」との戦いの物語でもある。迷宮を探索するにつれて明らかになる、その伝説を概観しよう。

宇宙開闢以来、飽くことなく続いてきた天界と地獄との戦い。苛烈を極めたそのせめぎ合いの中、「3大邪悪」と呼ばれる強大な闇の者たちが人間界に降り立った。地獄からも追放されたというその悪鬼たちは、人間の欲望につけ込み、非道の限りを尽くして暴れまわった。

その惨状を知った大天使ティラエルは、魔術師を集めた組織「ホラドリム」を結成し、3大邪悪の封印に乗り出す。幾多の犠牲の末、メフィスト、バールの2体を討ち取ったホラドリムは、ついに最終最強の悪鬼・ディアブロの封印にも成功。ディアブロを封じ込めた秘石・ソウルストーンを辺境の地「カンデュラス」に運んだ彼らは、それを地下深くに埋め、さらにその上に聖なる修道院を建設した。こうして、3大邪悪による危機は去ったかに見えた。

それから年月が流れ、ホラドリムの栄光について語る者もいなくなったあるとき。カンデュラスの統治者となった偉大なる王・レオリックの精神を、何者かが侵食し始めた。姿なき声は王を苦しめ、狂気にさいなまれた彼はついに戦乱を引き起こしてしまう。さらに愛する王子や、腹心の大司教ラザルスまでもが行方不明となり、やがて王国は廃虚となった。

この事件の原因がなんであるか、それに気づいた者は少数であった。長い歳月の間に、人々は忘れてしまったのだ。カンデュラスの地下に眠る悪鬼のことを。そして人々は考えもしなかった。その悪鬼ディアブロの封印が解けるなどということを…。

▲かつて栄えたカンデュラスの地も、今では死臭ただよう荒野に過ぎない。

▲荒れ果てたこの地を訪れる勇者。その目的は正義の戦いか、それとも……。

CHARACTER
キャラクター

迷宮に臨む3種類のキャラクター。どの勇者を自らの分身とするかで、冒険の様相は大きく変わってくるであろう。

本ゲームにおけるプレイヤーキャラには、「ウォーリアー」「ローグ」「ソーサラー」の3種類が用意されている。ウォーリアー（戦士）は直接攻撃を、ソーサラー（魔導師）は魔法を得意とし、ローグ（冒険家）はその中間といったところだ。それぞれにSTR(強さ)、MAG(魔法)、DEX(素早さ)、VIT(体力)の4つのパラメーターが設定されており、その数値はレベルアップによってある程度自由に上げられるが、キャラごとに上限値が設けてある。直接攻撃主体か、それとも魔法攻撃主体か、戦法に応じてキャラの種類は慎重に選ぶべきである。

ウォーリアー WARRIOR

誇り高き戦士。剣や斧などに精通しており、直接攻撃では序盤からかなり頼りになる。ただし魔法の習熟はあまり期待できない。自分でアイテムを修理する特殊技能を持つ。

STATUS

STR	30	(MAX 250)
MAG	10	(MAX 50)
DEX	20	(MAX 60)
VIT	25	(MAX 100)

ローグ ROGUE

弓を操る女冒険家。神秘的な能力を持ち、扉や宝箱に仕掛けられた罠を見抜くことができるほか、魔法もある程度使える。3キャラ中最もバランスのとれた存在と言えるだろう。

STATUS

STR	20	(MAX 55)
MAG	15	(MAX 70)
DEX	30	(MAX 250)
VIT	20	(MAX 80)

ソーサラー SORCERER

魔導師。その魔力は経験を積むことに強大となり、ついにはあらゆる元素を操って敵を葬る恐るべき存在となる。だが物理的な攻撃には全く弱い。杖に自分で魔力を込める技能を持つ。

STATUS

STR	15	(MAX 45)
MAG	35	(MAX 250)
DEX	15	(MAX 85)
VIT	20	(MAX 80)

SYSTEM システム

果てしない地下への冒険も、まずは小さな1歩から始まる。迷宮を進むにあたって必要な、基礎的知識についてここで解説しよう。

1 パラメーター

『DIABLO』の世界を律するのは、多種多様なパラメーター群である。ここでは画面に現われる重要なパラメーターについて説明する。

◀各パラメーターは「所持品の一覧」画面で確認可能。

まずは、キャラクターの基本能力を決定する4つのパラメーター。STR（強さ）は剣・斧など直接攻撃の能力を表わす。MAG（魔法）は文字どおり魔力の強さ。これが低いと魔法の習得すら難しい。DEX（素早さ）は、動作の機敏さや回避能力にかかわる数値。またこれは「器用さ」にも通じ、高度な武器を扱うのに必要だ。最後のVIT（体力）は生命力の強さを表わす。

戦闘などで増減する重要な数値が、ライフとマナだ。ライフは敵の攻撃により減少し、これが尽きると死に至る。ライフの量はVITの値によって決定される。同様に、魔力の源泉であるマナも、MAGの値が深くかかわってくる。

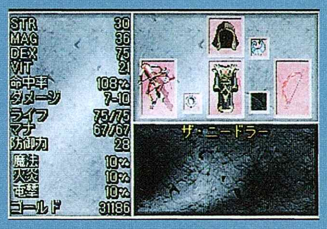
戦闘経験によって上昇していくのが経験値で、それが一定量を越えるとレベルが上がる。レベルアップすると上述の基本4パラメーターに対して5ポイントが加算されるので、それを割り振ってキャラに個性をつけることができる。均等に分配してバランスよいキャラをつくるか、ある能力に特化させるかはプレイヤーの自由だ。

◀レベルアップ時のポイント分配がキャラ育成の要点。

2 アイテムと装備

アイテムは武器や防具といった装備品と、ポーション（薬）などその他のアイテムに大きく分けることができる。装備品はキャラクターの各部位（頭、首、両腕、両手指、胴）に身につけることで効果を発する。それ以外のアイテムは、リュックおよびベルトに収納して持ち運ぶことになる。ただし収納場所には限りがあるので、常に整理整頓が必要だ。

大半の装備品には「耐久度」が設定されており、これは戦闘するうち摩耗する。定期的に鍛冶屋でアイテムを修復してもらわねば、やがて壊れてしまうので注意すべきである。



◀装備は、体の各部位に装備品を置くことで行なう。

また、すべてのアイテムがだれにでも使用可能なわけではない。なかには一定以上のパラメーターに達していないと使えないものがあり、そういったアイテムは赤く表示される。

最後に、迷宮で手に入るアイテムには「未鑑定」と表示されるものがある。その正体は街で鑑定してもらうか、鑑定の魔法で調べなければわからない。特殊な能力を持った「プレミアムアイテム」や「ユニークアイテム」（後述）である可能性が高いので、ぜひ鑑定しよう。もっとも、無価値だと判明することもあるのだが。

◀迷宮内には貴重なアイテムが隠されている。

3 迷宮での戦闘

迷宮の暗闇では、モンスターたちが息を潜めて敵を待っている。戦闘はリアルタイムで行なわれるので、探索中はひと時も気を抜けない。

◀強力な魔法は心強いが、自分の退路を断つ危険もある。

▲敵の集団に突っ込んではならない。扉ごしに陣取り、1体ずつ攻撃を加えるのが安全だ。

戦闘において最も避けねばならないのは、敵に包囲されて退路を断たれることである。モンスターはたいてい集団で行動するので、気がつけば大量の敵が迫って来たということはよくある。少しでも危険を感じたら後退し、細い道や扉などを利用して1体ずつ倒すよう努めたい。無計画な深追いは絶対に禁物である。部屋の扉を開けてみれば、そこにぎっしりとモンスターの隊列が並んでいた……などということも、決して珍しいことではないのだから。

弓もしくは魔法で遠隔攻撃をすることが可能なキャラであれば、鉄格子や川などを隔てて安全に敵に攻撃を加えることができる。迷宮の構造を冷静に判断して、少しでも自分に有利なポイントを見つけ出すことが肝要だ。

また、モンスターにはそれぞれ属性があり、魔法の効かないものや直接攻撃に強いもの、火炎に大ダメージを受けるものなど様々である。こういった情報は一度戦うと次回の戦闘から表示されるので、それをよく把握して効果的な攻撃を加えられるようにしておきたい。特に魔法を主体として戦闘を行なうキャラにとっては、属性を見極めて魔法を使い分けることが勝負の鍵を握ると言ってもよいだろう。

マルチプレイにおける連携戦略

本作では、2名によるマルチプレイが可能である。マルチプレイの利点は、言うまでもなく戦力が2倍になること。特に「剣と魔法」「直接攻撃と間接攻撃」といった、互いの短所を補い合う戦略をとれるのが大きい。また、手に入れたアイテムを交換することもできるので、自分に必要のないアイテムをムダにしなくてもすむ。さらにリザレクションの魔法をスクロールで携帯していれば、たとえ片方が殺されてもすぐ蘇生させることができる。

ただし、攻撃や魔法が間違って当たってしまった場合、味方も傷つくことになるので注意。

◀2名による戦闘は、敵の攻撃を分散できるという点でも有効だ。

▶たとえ倒れても、マルチプレイなら仲間によって蘇生させることが可能。緊迫の旅もいくぶん楽になるだろう。

TOWN MAP 街

冒険の拠点となる小さな街、トリストラム。地獄の上に築かれた、この街の様子を見てみよう。

『DIABLO』における唯一の街、それがこのトリストラムである。プレイヤーはここで装備を整え、迷宮にまつわる様々な情報を得、そして戦いで受けた傷を癒す。

もともとこの街は、人々がディアブロを封印した聖地として栄えていた。だがディアブロ再臨によって荒廃した現在のトリストラムに、その面影は全くない。数少ない住人だけが、おびえながらひっそりと暮らしているのだ。彼らの言葉に耳を傾ければ、この街でかつて起こった恐るべき過去が、そして勇者たるあなたがこれからなすべきことが自ずとわかるはずである。彼らの噂話を軽んじてはならない。

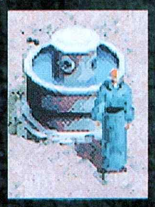
また、迷宮の探索が深まるにつれ、街のそこここに新たな地下への入り口が姿を見せる。それは迷宮深遠部への近道であると同時に、勇者をより苛烈な死の世界へと誘う罠なのである。

【トリストラム概略図】

【トリストラムの住人たち】

Ⓐ 語り部の ケイン

街の歴史に精通する長老。未鑑定のアイテムを鑑定する技能を持つ（ただし有料）。何やらその過去には秘密がありそうなのだが……。



Ⓑ 治療師の ペピン

傷ついた者を無償で治療してくれる、心優しき医者。街に戻ったら必ず立ち寄りたい。回復薬の類も、ここで購入することができる。

Ⓒ 宿屋の オグデン

宿屋の主人。このゲームでは宿屋に泊まるということはないが、旅人の行き交う場所だけに彼からはいろいろな情報を得ることができるだろう。

Ⓓ ウェイトレスの ジリアン

噂話がめっぽう好きな、酒場の店員。ほかの住人の人となりに詳しく、だれがどんな情報を持っているかをしばしばアドバイスしてくれる。

Ⓔ 鍛冶屋の グリズウォルド

武器・防具の販売と修理を一手に引き受ける男。貴重なアイテムも時々売ってくれる。また不用なアイテムの買い取りも行なっている。

Ⓕ よっぱらいの ファーンハム

街の隅で飲んだくれている老人。かつては戦士だったらしい。その話のほとんどは意味不明だが、たまに重大なことを語る場合がある。

Ⓖ 義足の少年 ワート

街の外れに隠れ住む少年。レアアイテムを持っていると言うが、その話を聞くだけで50ゴールドを要求する。足はかつて迷宮で失ったらしい。

Ⓗ 魔女の エイドリア

街の東側、川を隔てた場所にひっそりと居を構える魔女。マナポーションやスクロール、スタッフなど魔法関連の品々を扱っている。

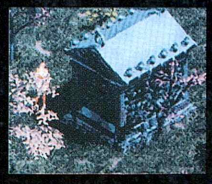
【迷宮への入り口】

① ダンジョンへの入り口

朽ち果てた修道院の中は、もう魔物どもの巣窟。ここが迷宮の最初の入り口である。ここからレベル4（地下4階）までを「ダンジョン」と呼ぶ。

② カタコンベへの入り口

レベル5に降りると、この地点へ通じる階段が見つかる。レベル5から8はカタコンベ（地下墓地）となっており、眠れぬ魂がさまよっている。



③ ケイブへの入り口

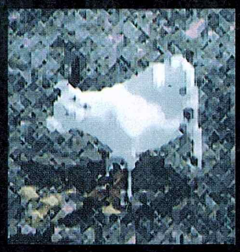
レベル9につながる洞穴。ここからレベル12までの「ケーブ」は、マグマが流れる灼熱の世界だ。むろん敵の強さも上層とは比べものにならない。

④ ヘルへの入り口

レベル13以降は、その名も「ヘル」と呼ばれるエリアだ。街の一角に大きく開いた地割れは、まさに地獄への門。その果てに「やつ」が待っている。

Ⓘ 牛

街の東の外れに行くと、のどかに草を食む牛に会える。特になんの役に立つというわけではないが、その鳴き声は殺伐とした気持ちを和らげてくれるだろう。



MAGIC
マジック

邪悪な魔の力に抗しうるのは、やはり魔力。28の魔法を極めたならば、たとえ徒手空拳であろうとも恐れるものは何もない。

『DIABLO』において、非常に重要な位置を占めるのが魔法である。魔法中心に育てたキャラは序盤でこそ心もとないが、その技能が上がるにしたがって驚異的な強さを持つ存在へと変貌してゆく。特に複数の敵を倒せるタイプの攻撃魔法は、モンスターのひしめく迷宮では圧倒的に有利だ。また、たとえ魔法を重視しないウォーリアーでも、回復や街との往還などのために最低限の魔法レベルを確保しておくべきである。

魔法は迷宮内やエイドリアの店で手に入る「スペルブック」を読んで身につけるか、呪文を封じたアイテム（スクロールやスタッフなど）を使うことで操ることができる。なかにはアイテムでしか存在しないものもある。ただし、どちらも一定量のMAGが必要で、さらにスペルブックで憶えた魔法を使うとマナを消費する。

以下に全魔法を解説するので、魔法習得の参考にしていただきたい。

魔法一覧

ファイヤーボルト
最も基本的な攻撃魔法。火球を放って敵にダメージを与える。

チャージボルト
前方に３つの電撃を放つ攻撃魔法。囲まれそうになったとき威力を発揮。

ホーリーボルト
死せる者（アンデッド系）にのみ効力を発揮する聖なる光。

ヒーリング
魔力で自らの傷を癒す魔法。ライフの回復度は術のレベルに依存する。

ヒールアザー
仲間キャラのライフを回復する魔法。マルチプレイでのみ使用可能。

インフェルノ
炎の道が前方にまっすぐ伸びる攻撃魔法。直線上に並んだ敵を掃討する。

リザレクション
殺された仲間の生命を復活させる魔法。マルチプレイ必須といえる。

◀ライフを即座に回復するヒーリング。迷宮ではこの魔法に何度も命を救われるだろう。

▶3方向に走るチャージボルトは、素早く連射ができるので多数の敵をけちらすのに有効だ。

◀攻撃はもちろん、敵の侵攻を妨ぐにも有効なファイヤーウォール。見た目にも強力な魔法だ。

▶下層の探索になくてはならないタウンポータル。マルチプレイで共用することもできる。

ファイヤーウォール
炎の壁を出現させ、敵を燃やし尽くす。密集した敵を倒すときに便利だ。

テレキネシス
離れた扉や宝箱を開けたり、アイテムを拾ったりすることができる魔法。

ライトニング
前方にまっすぐ電撃を放つ。その道筋にいる敵はすべてダメージを被る。

タウンポータル
街へワープできる入り口をひとつだけ開くことができる移動魔法。

フラッシュ
閃光を発し、隣接する敵をすべて倒す。囲まれたときにはこれで離脱。

ストーンカース
敵を一定時間石化させる魔法。石化時間は魔法レベルに依存する。

フェイジング
別の場所に瞬間移動する。ただし移動範囲は狭く、場所も指定できない。

マナシールド
ダメージを受けたとき、ライフでなくマナが減るようにする防御魔法。

エレメンタル
炎の精を召喚する。効果が切れるまで、近くの敵を攻撃し続ける。

ファイヤーボール
火球を放ち、ヒットした敵とその周辺を焼き尽くす攻撃魔法。

フレイムウェーブ
広範囲な炎の津波が地上を走り、進路上の敵を掃討する。

チェインライトニング
ライトニングの強化版。電撃が多方向に走り、周囲にダメージを与える。

ガーディアン
召喚魔法。炎を吐いて敵を襲う三つ首竜を地中より呼び出す。

ノヴァ
強烈な電撃を、術者を中心として環状に放つ魔法。アイテムでのみ存在。

◀スタッフかスクロールでのみ使用可能な電撃魔法、ノヴァ。画面上のすべての敵を撃破する。

▶ライフのダメージをマナに転化するマナシールド。防御力の弱いソーサラーには必須の魔法。

◀暗闇で息を潜める敵をあぶり出すインフラビジョン。未知の領域を探査する前にはぜひ。

▶ゴーレムの召喚。一定量のダメージを受けるまで暴れ続ける、恐るべき岩の巨人である。

ゴーレム
石の魔像ゴーレムを召喚する。一度に召喚できるのは１体のみ。

テレポート
指定した場所に瞬間移動する魔法。マルチプレイでは使用不可。

ブラッドスター
自らのライフを削り、光球を放つ。ライフ残量と相談して使用すべし。

ボーンスピリット
死霊を召喚する魔法。これもライフを消費するので注意が必要だ。

インフラビジョン
視界外や暗闇に隠れたモンスターを赤いシルエットで表示する。

鑑定
未鑑定のアイテムを鑑定する。スクロールでのみ存在する。

アポカリプス
すべてのものを破滅に導くといわれる伝説の魔法。その詳細は不明。

QUESTS
クエスト

この地を包む邪悪な瘴気は、いくつもの事件を生み出す。これらを解決することは、ディアブロ討伐へ向けての「試練」でもあるのだ。

本作では、迷宮の構造はゲームごとにランダム生成される。その際、いくつかの「クエスト」が物語中に織り込まれることになっている。クエストは全部で16種類あり、ゲームの進行によっては遭遇しないものもあるが、これらを経験することで「DIABLO」の背景が少しずつ明らかになっていくことだろう。

ここでは、比較的序盤に発生するいくつかのクエストを取り上げ、その概要と攻略手順を解説する。クエストを達成すれば貴重なアイテムや魔力、そして得がたい戦闘経験を自らのものとすることができるはずだ。

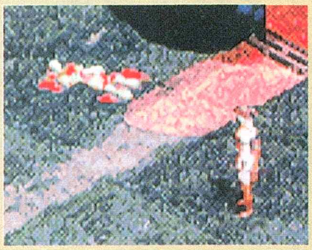
多くのクエストは、街の住人との会話が発端となる。彼らの言葉に注意深く耳を傾け、力と栄誉を高めるこのチャンスをくれぐれも逃さないよう心がけてほしい。

◀街の住人と積極的に会話していると、ひょんなことからクエストを依頼されることもある。

ブッチャー

発端

ダンジョンへの入り口付近に、ひとりの男が倒れている。彼は失踪したレオリック王の息子を捜索する途中で、ブッチャーと呼ばれるモンスターに深手を負わされたらしい。ほかの探索隊は、みなブッチャーに殺されてしまったという。仇をとってほしいという懇願を最後に、こと切れる男。初めての試練が、今勇者の肩にのしかかる。



◀血まみれになって倒れているひとりの男。何者のしわざか？

戦略

多くのプレイヤーにとって最初のクエストとなるのがこのエピソード。ブッチャーは迷宮のレベル2（地下2階）にある正方形の部屋に隠れている。ここで注意したいのは、レベル2に初めて到達した程度の力ではブッチャーはとても倒せないということだ。たとえやつの部屋を見つけても、レベルに自信がないうちは扉を開けないほうがよい。

▲残虐な性格をあらわにして襲いかかるブッチャー。その部屋の中は犠牲者の死体でいっぱいだ。

◀扉を開けられないブッチャーには、壁越しの攻撃が有効。

さて、下層での戦闘である程度の力がついたら、いよいよブッチャーと対決。ブッチャーは意外に動きが速いが、自分では閉じた扉を開けることができない。そこであらかじめ鉄格子のある壁を探しておき、ブッチャーをそこへ誘導してから鉄格子の向こうへまわり込み、扉を閉めて弓や魔法の遠隔攻撃を放つ戦法をおすすめする。ただしブッチャーは魔法に耐性があるので、魔法の場合かなりのマナ消費は覚悟せねばならない。ウォーリアーは地道に肉弾戦で。

レオリック王の呪い

発端

宿屋のオグデンに話を聞くと、彼はかつての統治者レオリック王にまつわる噂を語り出す。息子である王子を誘拐されて狂気に陥ったレオリックは、やがて自らの身を滅ぼして修道院の奥に埋葬された。だが最近、その霊魂が邪悪な力によって復活しているというのだ。哀れなレオリック王の魂を昇華させるため、勇者はレオリック王の墓所があるレベル3へと向かう。そこにいたのは、モンスターと成り果てた王の姿だった。

▲レベル3に姿を現わすレオリック王の墓所。静かに眠っているはずの王の魂に何が起こったのか？

戦略

レベル3のどこかにあるレオリック王の墓所をくぐると、そこにはおびただしい数のスケルトン軍団がひしめいている。途中、西側にレバーの設置された部屋があり、それを操作すると奥への扉が開く。（東側にも同様のレバーがあり、そちらを操作するとアイテムが得られる）

◀墓所の中ではおびただしい数のモンスターが王を護っていた。

◀最奥部へ行くには、西の小部屋にあるレバーを操作する。

墓所の奥で待っているのは、スケルトンキングとなったレオリック王の姿。スケルトンキングは倒された手下のモンスターを次々と復活させるので、攻撃はやつに集中させるべきである。スケルトンキングを含むこの部屋の全モンスターはアンデッド系で、ホーリーボルトの魔法が非常に有効だ。魔法中心のキャラはぜひこの術を準備しておきたい。

スケルトンキングを倒すと「アンデッド・クラウン」というユニークアイテムを手にすることができるが、それ以外にも墓所にはいくつかアイテムが隠されている。北側の部屋の四隅ではりつけになったスケルトンを操作してみよう。隠し部屋への通路がどこかに開くはずだ。

▲スケルトンキングとなって襲いかかるレオリック王。これもディアブロによる呪いなのか？

汚れた水源

発端

街の中央にある噴水に、あるとき異変が起こった。水の色が不気味に変色しているのだ。治療師のペピンが言うには、井戸水が濁ったことで多数の病人が発生しているらしい。地下にある水源が、邪悪な何かによって汚されたのだ。街の存亡をかけて、勇者は水源を目指す。果たしてそこは、モンスターどもの巣窟となっていた。

◀ケインが立っている噴水の水が濁っていれば、このクエストが開始される。ペピンに事情を聞きに行こう。

戦略

レベル2のどこかに「暗き通廊へ」と表示される入り口がある。そこをくぐれば水源だ。狭い洞窟の中にはモンスターが徘徊しているが、それらを全滅させれば奥にある水源の水がもとの清らかな色に戻る。敵はそう強くないので、狭い地形を利用して確実に倒していこう。街に戻るとペピンがリング・オブ・トゥルースというアイテムをくれる。

◀レベル2に口を開く水源への穴。ここに汚染の元凶が隠されているはずだが……。

▶奥にいるゴートデーモン系のモンスターは少々手強いが、たいした脅威ではない。

オグデンの看板

発端

オグデンの経営する宿屋「日の出亭」の看板が、ある夜何者かに盗まれた。どうやら下級のモンスターが、看板に描かれた太陽のマークを見て「魔力を持つアイテム」と勘違いしたらしい。オグデンの頼みを聞いて迷宮を探索すると、確かにレベル4にその間抜けなモンスターはいた。スノッツピルという名のそのモンスター、さらに間抜けなことに、せっかく盗んだ看板をほかのモンスターに横取りされたらしい。さて、オグデンの看板は今いったいいずこにあるのだろう？

戦略

スノッツピルが言うように、看板は同じ階にいるオーバーロードの集団が持っている。オーバーロードはブッチャーと同族だが、ブッチャーほどには強くない。ただし囲まれないように注意が必要だ。

看板を取り返してオグデンに渡すと貴重なアイテム（ハーレクイン・クレスト）をくれるが、くれぐれもスノッツピルには渡さないこと。やつが喜ぶだけで、いいことはない。

◀スノッツピルはレベル5への階段の直前に立っている。

◀狭い部屋にオーバーロードの集団。一度外に出たほうがよい。

アルケインの鎧・ヴァロー

発端

レベル5を探索すると、意味ありげな書物が置かれているのに気づく。「血潮の書」と題されたその本には、かつての英雄アルケインがまとっていた鎧「ヴァロー」について書かれていた。伝説の鎧ヴァローは今もこの迷宮に存在し、次なる英雄の到来を待っているという。さらなる深淵の探索に向けて、ぜひともヴァローを見つけ出したい。

◀迷宮内に置かれた「血潮の書」。そこには、新たなる英雄を待望する詩が書かれていた。

戦略

この階のとある部屋にいるホーンドデーモンを倒し、さらに奥の部屋にある「血の台座」に「ブラッドストーン」をセットすれば、同じ階のどこかで隠し扉が開く。その先にはまた別のホーンドデーモンと「ブラッドストーン」があるので、同じことを合計3回繰り返せばよい。すると、ヴァローのある部屋への道が開かれる。

◀ホーンドデーモンを倒して3つの石を台座にはめ込むと、伝説の鎧が手に入る。

▶ヴァローは防御力が高く、VITを上げる力も持つ。中盤の強い味方になるだろう。

その他のクエスト

冒頭にも書いたとおり、DIABLOには全部で16のクエストがある。ここでは上に紹介した以外のクエストについて、そのいくつかをかいつまんで紹介しよう。

●「納骨堂」……レベル6にある「神話の書」を読むと、隠された納骨堂へ続く階段が出現する。その奥にはひとつの本が安置されており、それを読むとガーディアンの魔法を習得できる。

●「憤激の鉄床」……ケイブ（レベル9～12）のどこかに、溶岩に囲まれた「憤激の鉄床」と呼ばれる魔導器がある。これを持って鍛冶屋のもとに行くと、強力な剣をつくってくれる。

●「鮮血の将軍」……かつて魔の軍団と戦った勇敢な将軍が、モンスターとなってレベル13にいるという。それを打ち倒せば6つのアイテムが手に入るというが……。

●「狂人ザール」……レベル8のある場所に、本棚の置かれた小部屋がある。ここにはザールという男がおり、近づくと怒って本（スペルブック）を投げつけてくる。本棚を探ろうとすると攻撃するが、反撃すると地中に逃げてしまう。

●「ディアブロ」……そして、最下層のレベル16で待ち構えているクエストが、この「ディアブロ討伐」である。レベル16へだけは通常の方法では行けず、あるクエストをクリアしなくてはならない。その先は、まごうかたなき地獄の中の地獄。さて、あなたは邪悪の王・ディアブロの姿を見ることはできるか？

◀「納骨堂」のクエストでは、強力な魔法「ガーディアン」が得られる。

MONSTER
モンスター

迷宮に巣食う異形の者。やつらは暗闇に潜み、襲撃の時を待っている。不意に遭遇してもあわてないよう、その特性を知っておこう。

迷宮には多くの種類のモンスターが登場する。攻撃方法も様々で、剣で襲いかかってくるもの、弓を使うもの、さらには魔法で攻撃してくるものまでいる。ここでは、モンスターをその形状から19種類に分類し、そのおおまかな特徴を説明しよう。もちろん同じような外観を持ったモンスターでも細かな能力の違いがあるので、初めて戦う敵には細心の注意をはらうべきだ。

モンスターと一度戦うと、次回からは画面上にその特徴が表示されるようになる。どんな攻撃に耐性があるのか、魔法は有効なのか、そういった情報を把握することで、より有利に戦闘を行なうことができるだろう。なかには特定の攻撃に全く無敵なものや、逆にある種の魔法に非常に弱いものもいる。敵の弱点を知れば、探索にあたっての心の準備も整うというものだ。

◀前触れもなく襲ってくる醜いモンスターたち。いかに冷静に対処するかが勝敗を分かつ。

背の低い、子鬼のようなモンスター。群れを成して襲ってくるが、攻撃力はさほど高くないので、囲まれないよう留意しながら攻撃すればそれほどの脅威ではない。

■フォールンワン系

■スカベンジャー系

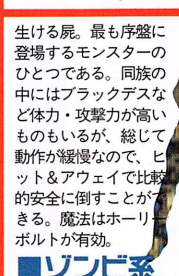
死肉をあさるハイエナのようなモンスター。動きが速く、どこからともなく走りよって攻撃してくる。強い敵ではないが、その俊敏さには注意したい。

■スケルトン系

邪な力に操られた骸骨の兵。剣、弓など様々な武装パターンがある。特に弓を持つタイプが集団で攻撃してくると少々やっかいだ。魔法に耐性のあるものが多いが、アンデッド系なのでホーリーボルトは効果がある。また、そもそも直接攻撃に弱いので、ウォーリアーなら力押しでもなんとかなる。

■フィーンド系

低空を飛翔するコウモリのようなモンスター。身のこなしが素早く、なかにはワープするものもいるので、捕捉は非常に困難である。電撃系の魔法を放つ種類もいる。個々の体力は弱いので、襲われてもパニックに陥らず、1体ずつ冷静に倒していくに限る。



生ける屍。最も序盤に登場するモンスターのひとつである。同族の中にはブラックデスなど体力・攻撃力が高いものもいるが、総じて動作が緩慢なので、ヒット＆アウェイで比較的安全に倒すことができる。魔法はホーリーボルトが有効。

■ゾンビ系

■ヒドゥン系

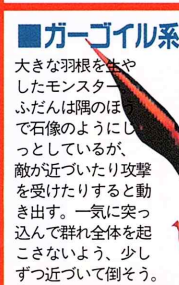
姿を消して近づき、目の前でいきなり出現するモンスター。ある程度の攻撃を受けると、また消えて逃げてしまう。視界に入ったら一撃で倒すくらいの気持ちで臨みたい。

フレッシュクランやストーンクランなど、山羊の顔をしたモンスター。序盤としてはそこそこの攻撃力を持ち、動作も意外と速いのであなどれない。弓で攻撃するタイプも存在するので注意が必要だ。

■ゴートデーモン系

巨大な角を生やしたこのモンスターは、侵入者を見ると一直線に突進してくる。さっとよけて後ろから攻撃するか、こちらが見つからないうちに魔法などで遠隔攻撃するのが得策だ。集団で突っ込んでくることもある。

■ホーンドデーモン系



■ガーゴイル系

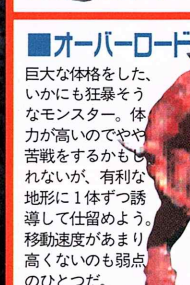
大きな羽根を生やしたモンスター。ふだんは隅のほうで石像のようにじっとしているが、敵が近づいたり攻撃を受けたりすると動き出す。一気に突っ込んで群れ全体を起こさないよう、少しずつ近づいて倒そう。

ちょこまかと動きまわり、口から酸の体液を吐きかけるモンスター。地面に落ちた体液や死体にもしばらくは毒性があり、踏むとダメージを受ける。攻撃力はさほどないものの、ある意味では最も始末の悪いモンスターと言える。

■アシッドビースト系

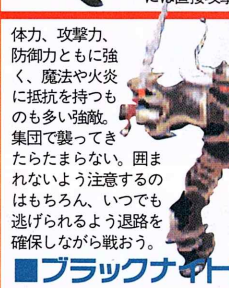
■マグマデーモン系

遠くからマグマの塊を投げつけてくるモンスター。集団でマグマの雨を降らされると危険なので、見つけたらすぐ近づいて接近戦に持ち込み、手早く倒してしまおう。見た目の割には直接攻撃に弱い。



■オーバーロード系

巨大な体格をした、いかにも狂暴そうなモンスター。体力が高いのでやや苦戦をするかもしれないが、有利な地形に1体ずつ誘導して仕留めよう。移動速度があまり高くないのも弱点のひとつだ。



体力、攻撃力、防御力ともに強く、魔法や火炎に抵抗を持つものも多い強敵。集団で襲ってきたらたまらない。囲まれないよう注意するのはもちろん、いつでも逃げられるよう退路を確保しながら戦おう。

■ブラックナイト系

■ストームロード系

見るからに悪魔といった感じのモンスター。接近戦での打撃も恐ろしいが、強烈な電撃も脅威だ。特に集団で電撃攻撃をしながら近寄ってこられると、危険極まりない。こまめに動きまわり電撃をかわしながら戦おう。

■サキュバス系

女性の姿をしたモンスター。だがその外見とはうらはらに、強力な魔法を放つ難敵である。こちらが近づけば逃げ、離れると追いかけてくるという、やっかいな行動パターンを逆手にとった戦略が必要となる。

SHRINE 祭壇

死と隣り合わせの迷宮にあって、ひとときの安らぎを提供する祭壇。その隠された意味が、今ここに明らかにされる。

迷宮を探索していると、祭壇の置かれた部屋に遭遇することがある。この祭壇に手をふれると、短い文言と共に様々な効果がもたらされる。その多くはパラメーターの上昇や回復といったポジティブなものだが、いかんせんどのような変化がキャラクターに訪れたのかはっきり明示はされない。そこで、手を触れたときに表示される文言と、その効果の対応を表にまとめた。

なお祭壇の中には、ほかと違う形状のものがある。これは「山羊の祭壇」と呼ばれるもので、触れるとランダムで祭壇の効果が得られる（文言はその効果によって変わる）。どちらにせよ、触ってみなければ結果がわからないのは同じである。

◀勇者の到来を静かに待つ祭壇。ここで起こる奇跡は、勇者にとって吉と出るか凶と出るか……？

【漆黒の祭壇】厚き盾、矛先は鈍る
装備品の最大耐久度が1下がり、かわりに全防具の防御力が2上がる。

【神秘の祭壇】新たなる力、破壊により鍛えられる
装備品のうちひとつの最大耐久度が10下がり、他の全装備の最大耐久度が10上がる。

【奇怪な祭壇】幾多の犠牲の上、新たなる力は得られる
いずれかのパラメータが5上がり、他の全パラメータが1下がる。

【華麗な祭壇】救済は知識の代価に与えられる
ホーリーボルトの魔法レベルが2上がり、マナの上限が0～10下がる。

【奇妙な祭壇】義をもって振られる剣、鋭き刃は宿る
所持している武器のダメージの最大値が1上がる。

【魅了の祭壇】高揚は知識の代価に与えられる
ファイヤーボルトの魔法レベルが2上がり、マナの上限が0～10下がる。

【憑霊の祭壇】仲間よりの慈愛の祈りを受ける
マルチプレイにおいて、相手キャラのライフが全回復する。

【神々しい祭壇】これを飲み、しばし休まれよ
ライフ、マナが全快し、回復のポーションが2個得られる。

【妖魔の祭壇】深紅と淡青、太陽となる
所持しているポーションが全てレジュベネーションポーションになる。

【秘密の祭壇】神秘の力が災いをもたらす
ノヴァの魔法が放たれダメージを受けるが、マナは全回復する。

【燐光の祭壇】神秘は道理の光の下、明らかにされる
所持している未鑑定のアイテムが全て鑑定される。

【静かなる祭壇】生命の本質、その内より湧き出る
VITの値が2ポイント上昇する

【魔術の祭壇】油断おこたらずば、その身は守られる
触れた者にマナシールドの魔法がかけられる。

【陰湿な祭壇】その力、神への信仰によって支えられる
STRの値が2ポイント上昇する。

【厳粛なる祭壇】その力、知識の代価に与えられる
ファイアーボルトの魔法レベルが2上がり、マナの上限が0～10下がる。

【不審な祭壇】知恵と知識に己を賭けよ
MAGの値が2ポイント上昇する。

【魂の祭壇】ちりも積もれば山となる
リュックの空いているスペースすべてがゴールドで埋められる。

【隠遁の祭壇】天よりの眺め、道は明らかとなる
現在いるレベルのマップが完全に表示されるようになる。

【信仰の祭壇】時の流れ、鋼の力を奪うはかなわず
所持しているすべてのアイテムの耐久度が最大値になる。

【聖なる祭壇】何処へ行くとも、汝は汝
フェイジングの魔法により、部屋の外へ強制的に出される。

【荒涼たる祭壇】人の手は、時折運命によって導かれる
DEXの値が2ポイント上昇する。

【穢れた祭壇】人より先んずれども……
2Pキャラのパラメーターが1上がり、その他全てのパラメータが1下がる。

【奇跡の祭壇】開かれしもの、今、再び閉じる
迷宮内で開けた箱がすべて元にもどる。

【石の祭壇】広がりしマナの力、再び寄り集う
スタッフ（杖）に込められた魔力の値が最大値に戻る。

【常魔の祭壇】目に見えるもの、常ならざるが魔術なり
ひとつの魔法のレベルが1下がり、その他の魔法レベルがすべて1上がる。

【山羊の祭壇：文言はランダム】
文言に応じた効果がランダムで発生する。

祭壇の名称について
祭壇の名称は画面上に表示されるので、それを見れば祭壇の効果を確認することが可能だ。祭壇の種類を見極め、その恩恵を最大限に活かそう。

探索者を癒す命の水

祭壇のほかにも、迷宮内では泉を発見することがある。この泉にもいくつかの効果があるので紹介しよう。

まず赤い水で満たされた泉には、触れるごとにライフを少しずつ回復させる力がある。同様に青い泉では、マナの回復を行なうことができる。迷宮内でこのふたつを見つけたら、場所を憶えておくとよい。

泉にはこのほか、触れるとインフラビジョンの魔法が発動して隠れた敵が見えるようになるものや、触れるとどれかのパラメーターが1上がり、ほかの全パラメーターが1下がるものが存在する。

▲ライフやマナの回復に役立つ泉は、奥深い層の探索には天の恵みとも思えるだろう。

ITEM
アイテム

キャラの強さは、どれだけ優れたアイテムを手にしたかによって決まる。迷宮の探索は、よりよい装備を捜し求める旅でもあるのだ。

『DIABLO』の世界には、大きく分けて3種類のアイテムがある。ひとつは通常の「ベーシックアイテム」(白字で表示)。もうひとつは青字で表示される「プレミアムアイテム」で、これにはふたつまでの特殊効果が付与されている。プレミアムアイテムの名前を見ると装備名の前後に修飾語がついており、それらが効果を表わしているのだ。ここにその修飾語が持つ意味を一覧にする。なお、もうひとつのアイテム「ユニークアイテム」については後述する。

アイテム名称法則

ゴールド・サーベル・オブ・ザ・エイジス

接頭語　武器名　接尾語

命中率＋21～30（＝ゴールド）で、壊れない（＝ザ・エイジス）サーベルを表わす。

[PREFIX]接頭語

アークエンジェルズ	全魔法レベル+2
アイアン	命中率+6～+10
アイボリー	魔法耐性+31%～+40%
アジャー	電撃耐性+21%～+30%
アンバー	全耐性+16%～+20%
ヴィシャス	攻撃力+66%～+80%
ウィーク	攻撃力-25%～-45%
ウィアード	命中率+81～+100
ウォーリアーズ	命中率+11～+15 攻撃力+51%～+65%
エメラルド	全耐性+41%～+50%
エンジェルズ	全魔法レベル+1
オウサム	防御力+131%～+150%
オブシディアン	全耐性+31%～+40%
ガーネット	火炎耐性+41%～+50%
キングス	命中率+76～+100 攻撃力+151%～+175%
クラムジィ	命中率-1～-5 攻撃力-50%～-75%
グランド	防御力+41%～+55%
クリスタル	魔法耐性+41%～+50%
クリムゾン	火炎耐性+21%～+30%
グローリアス	防御力+71%～+90%
ゴールド	命中率+21～+30
ゴッドリィ	防御力+171%～+200%
コバルト	電撃耐性+41%～+50%
サーペンツ	マナ+31～+40
サファイア	電撃耐性+51%～+60%
サベージ	攻撃力+111%～+125%
ジェイド	全耐性+21%～+30%
シャープ	命中率+1～+5 攻撃力+20%～+35%
ジャギッド	攻撃力+20%～+35%
シルバー	命中率+16～+20
スチール	命中率+11～+15
ストレンジ	命中率+101～+150
ストロング	防御力+31%～+40%
スネークス	マナ+21～+30
スパイダーズ	マナ+10～+15
セイントリィ	防御力+111%～+130%
ゼン	全パラメーター+14～20
ソルジャーズ	命中率+16～+20 攻撃力+66%～+80%
ダイアモンド	魔法耐性+51%～+60%
ダル	命中率-4～-5 攻撃力-25%～-45%
チャンピオンズ	命中率+51%～+75 攻撃力+126%～+150%
ティン	命中率-6～-10
デッドリー	攻撃力+36%～+50%
トパーズ	全耐性+10%～+15%
ドラゴンズ	マナ+51～+60
ドレイクス	マナ+41～+50
ナイツ	命中率+31～+40 攻撃力+96%～+110%
ハイエナズ	マナ-11～-25
バウンティフル	チャージ数が通常の3倍
バリアント	防御力+56%～+70%
パール	魔法耐性+21%～+30%
バルネラブル	防御力-51%～-100%
ヒドラズ	マナ+81～+100
ファイン（その1）	防御力+20%～+30%
ファイン（その2）	攻撃力+36～+50% 命中率+6～+10
ブラス	命中率-1～-5
ブリガンディー	火炎耐性+31%～+40%
ブルー	電撃耐性+10%～+20%
ブルータル	攻撃力+81%～+95%
フレイミング	火炎による攻撃（ダメージ1～10）
ブレスド	防御力+91～+110%
フロッグス	マナ-1～-10
ブロンズ	命中率+1～+5
プラチナ	命中率+31～+40
プリースト	使用マナ-25%
プレンティフル	チャージ数が通常の2倍
ヘビー	攻撃力+51%～+65%
ベント	攻撃力-50%～-75%
ホーリー	防御力+151%～+170%
ホワイト	魔法耐性+10%～+20%
マーシレス	攻撃力+151%～175%
マスターズ	命中率+41～+50 攻撃力+110%～+125%
マッシブ	攻撃力+96%～+110%
ミスリル	命中率+41～+60
メテオリック	命中率+61～+80
ユースレス	攻撃力-100%
ライトニング	電撃による攻撃（ダメージ2～20）
ラステッド	防御力-25%～-50%
ラピス	電撃耐性+31%～+40%
ルースレス	攻撃力+126%～+150%
ルビー	火炎耐性+51%～+60%
レイブンズ	マナ+16～+20
レッド	火炎耐性+10%～+20%
ローズ	命中率+21～+30 攻撃力+81%～+95%
ワームズ	マナ+61～+80

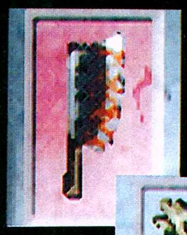
[SUFFIX]接尾語

アキュラシー	DEX+11～+15
アズモシス	ダメージ-5～-6軽減
アトロフィ	DEX-1～-5
アブソープション	ダメージ-3
イルネス	VIT-6～-10
ウィークネス	STR-1～-5
ウィザードリー	MAG+21～+30
カルネージ	ダメージ+13～+16
クオリティ	ダメージ+1～+2追加
クラフトマンシップ	耐久度+51%～+100%
ゴア	ダメージ+9～+12
コラプション	マナがなくなる
ザ・イーグル	ライフ+21～+30
ザ・ヴァルチャー	ライフ-11～-25
ザ・ウルフ	ライフ+31～+40
ザ・エイジス	耐久度無限大（壊れない）
ザ・サーペント	マナ+18
ザ・シーフ	罠のダメージ-50%軽減
ザ・ジャイアント	STR+16～+20
ザ・ジャガー	ライフ+16～+20
ザ・ジャッカル	ライフ-1～-10
ザ・スカイ	全パラメーター+1～+3
ザ・スターズ	全パラメーター+8～+11
ザ・スネーク	マナ+11～+14
ザ・ゾディアック	全パラメーター+16～+20
ザ・タイガー	ライフ+41～+50
ザ・タイタン	STR+21～+30
ザ・ナイト	迷宮の明るさ20%ダウン
ザ・ハイエナ	マナ+1～+3
ザ・バット	敵のマナを3%吸収
ザ・バンパイア	敵のマナを5%吸収
ザ・ピット	全パラメーター-1～-5
ザ・フォックス	ライフ+5～+10
ザ・ベアー	命中すると敵を弾き飛ばす
ザ・ヘイブン	全パラメーター+12～+15
ザ・ホエール	ライフ+81～+100
ザ・マインド	MAG+6～+10
ザ・マンモス	ライフ+61～+80
ザ・ムーン	全パラメーター+4～+7
ザ・ライオン	ライフ+51～+60
ザ・リーチ	敵のライフ3%吸収
ザ・レイブン	マナ+8
サンダー	電撃による攻撃（ダメージ+1～+20）
ショック	電撃による攻撃（ダメージ+1～+6）
スウィフトネス	攻撃スピードアップ
スキル	DEX+6～+10
スタディネス	耐久度+26%～+50%
スタビリティ	攻撃されてもすぐ防御体制に戻れる（バランスより速い）
ストラクチャー	耐久度+101%～+200%
ストレングス	STR+1～+5
スピード	攻撃スピードアップ（スウィフトネスより速い）
スレイング	ダメージ+6～+8追加
スローター	ダメージ+17～+20追加
ゼスト	VIT+6～+10
ソーサリー	MAG+16～+20
ダーク	迷宮の明るさ40%ダウン
ティアーズ	ダメージ+1追加
ディスレクシア	MAG-1～-5
テクスタリティ	DEX+1～+5
デフレクション	ダメージ-4
トラブル	全パラメーター-6～-10
ドレイクス	マナ+27
ハーモニー	攻撃されてもすぐ防御体勢に戻れる（最速）
バーニング	火炎による攻撃（ダメージ+1～+16）
バイタリティ	VIT+1～+5
バッシング	命中するたびに敵の防御力が-8～-24
バランス	攻撃されてもすぐ防御体勢に戻れる
パーフェクション	DEX+21～+30
パラリシス	DEX-6～-10
パワー	STR+11～+15
パンクチュアリング	命中するたびに敵の防御力が-4～-12
ピアシング	命中するたびに敵の防御力が-2～-6
ビガー	VIT+16～+20
フール	MAG-3～-6
ファイアー	火炎による攻撃（ダメージ+1～+6）
フラジリティ	耐久度が1に
ブラッド	敵のライフを5%吸収
ブリトレネス	耐久度-26%～-75%
プリシジョン	DEX+16～+20
ブリリアンス	MAG+11～+15
フレーム	火炎による攻撃（ダメージ+1～+3）
フレイリティ	STR-6～-10
ブロッキング	素早い防御
プレンティ	耐久度+200%
プロテクション	ダメージ-2軽減
ヘイスト	攻撃スピードアップ（最速）
ペイン	ダメージ+2～+4増加
ヘルス	ダメージ-1
マイト	STR+6～+10
マジック	MAG+1～+5
メイミング	ダメージ+3～+5
メニー	耐久度+100%
ライト	迷宮の明るさ20%アップ
ライトニング	電撃による攻撃（ダメージ+1～+10）
ライフ	VIT+21～+30
ラディアンス	迷宮の明るさ40%アップ
レディニス	素早い攻撃
ヴィム	VIT+11～+15

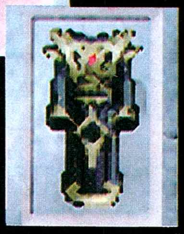
幻の「ユニークアイテム」とは？

アイテムには、特定のクエストを経験しないと入手できないものや、非常に出現率の低いものがある。これらは「ユニークアイテム」と呼ばれ、黄色の文字で表示される。ブッチャーを倒すと手に入る「ブッチャーズ・クリーバー」や、「アルケインの鎧・ヴァロー」がその例だ。

ユニークアイテムの多くは複数の特殊能力を持ち装備すると格段のパラメーター向上が期待できる。また、これは迷宮を探索しつくしたことの証でもあるので、できるだけ多くのユニークアイテムを集めたいものだ。



◀おそらく最初に遭遇するであろうユニークアイテム「ブッチャーズ・クリーバー」。



▶あらゆる攻撃に耐性がつく「ザ・レインボウ・クローク」は魔法中心キャラに最適。

INTERVIEW
インタビュー

PCゲームとしてブレイクした『DIABLO』。それはいかにしてPS上に移植されたのか。日本語版開発スタッフに聞く。

目標は「PC版の完全移植」

全世界で130万本以上の売り上げを記録したPC（パソコン）版『DIABLO』。そのPS版移植および日本語化を担当したスタッフを、エレクトロニック・アーツ・スクウェア社に訪ねた。迎えてくださったのは黒木崇氏とリーランド・マドレン氏（日本語ペラペラ）。では、お話を聞いてみよう。

――今回はPCゲームの移植で、しかも初めての完全日本語化でもあるわけですが、PS版はどの程度原典に忠実なのでしょう？

黒木「テキストもゲーム内容も、ほとんどそのまま移植しています。物語背景やクエストの説明はかなり抽象的なんですが、大きく変えると雰囲気が崩れてしまいますから」

――ほぼ完全移植ということですね。

黒木「いかにPC版のイメージを崩さずに移植するかを第一に考えていましたから。ただ、グラフィックは若干強化されてますね。街で鳥が飛んでたり、魔法のときのエフェクトが増えていたりとか」

――移植に際して困難だった点は？

リーランド（以下LM）「全くなかったよ（笑）……いや、実はオリジナルに忠実とは言っても、少し変更したところがありまして。オリジナルだと、ニューゲームのたびにユニークアイテムがすべて換金されてしまうんです」

――それは困りますね。（笑）

LM「向こうの考えでは大事なのはキャラであって、アイテムなんかはどうでもいい。そこを説得して、何度ゲームを立ち上げてもアイテムが保持されるように変更したんです。アイテムにこだわる日本人の心情を説明するのは大変でしたよ。僕、アメリカ人なのに（笑）」

アシスタントプロデューサー 黒木 崇氏

ネットワークでなくても『DIABLO』は十分面白い

――PC版『DIABLO』の大きな特徴のひとつに「インターネットで人間同士の対戦ができる」というものがありますが、さすがにそれは実現されませんでしたね。

黒木「確かにPC版のネット対戦は『DIABLO』のひとつのキモではあります。PSでも通信ケーブルでつないでやればできないこともないんでしょうが、一般家庭では難しいですよね。そこで、1画面上で2プレイヤーが遊ぶというところで落ち着きました。それがいちばん現実的で、自然だと思いましたから」

――それでもPC版を知るユーザーにとっては、『DIABLO』＝ネットワークゲームという思い込みが強いと思うんですが、そこをあえてPSに移植、というのは……。

黒木「ネットワーク対戦でなくても、単体で十分に魅力あるゲームだという確信があったからです。毎回プレイするたびに変化するマップ、ランダムに起こるクエスト、レアアイテムを探す魅力、みんなひとりでも十分楽しめる要素ですよ。ストーリーも日本語でじっくり読めば面白さも増しますし」

――キャラクターのセーブ機能を使えば、レアアイテムの交換もできますよね。

黒木「ええ、そういうユーザー同士の動きが起こると面白いですね」

――ところで日本語化にあたって、海外スタッフとは綿密なやりとりがあったのでしょうか？

LM「もちろんです。プログラムの開発チームがとてもがんばってくれて、要求や問い合わせにも熱心に応えてくれましたね。なんか向こうのほうがニホンジンより働いてるみたいで」

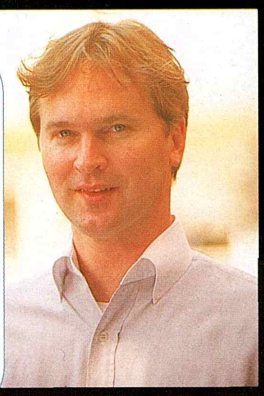
黒木「なんとなく向こうの人はみんな9時5時で帰っちゃうってイメージだったんですが、全然そうじゃなくて。ゲームの調整やバグフィックスなど、毎日熱心にやってくれました」

LM「メールや電話のやりとりも、最後のほうになるとほぼ毎日でしたよ」

黒木「〝じゃ、データ送っとくから問題あったらいつでも電話して。僕はこれから机の下で寝るよ〟とかメールに書いてある（笑）」

――やはり海外スタッフも、日本版にはかなりの関心があるんでしょうか。

LM「それはもう。日本語化のプロジェクトだったからこそがんばってくれた部分はあります。自分たちの製品が日本人にどう受け入れられるか、期待してると思います」



プロデューサー リーランド・マドレン氏

無理だと言われたコンシューマー移植

――PSへの移植について海外の反応は？

LM「海外のPCゲーム専門誌なんかでは、『DIABLO』のように〝重い〟ゲームはPSには移植できないだろうって書かれていたようですね。高度なグラフィックや膨大なテキストデータを持つPCゲームの再現は、コンシューマーには無理だと」

黒木「できないって言われたら〝やろう〟って思うよねやっぱり（笑）」

――やはり海外では、PCゲームとコンシューマーゲームとの間には格差があると考えられているのでしょうか。

LM「それはありますね。PCゲームは画面もきれいだし、処理速度も速いし、お手軽なコンシューマー機とは違うというイメージがある」

黒木「まあ事実、メモリーなどには限りがあるわけですから。でもそんな限られたハードの中でどれだけ原作を再現するかが勝負でした」

――そんな中でほぼ完全移植、グラフィックにいたっては強化すらされているとなると、これはすごいことですね。

黒木「コアなPCゲームファンを失望させないようにがんばったつもりです。またPSのファンにも、この独特の雰囲気を楽しんでほしいですね。部屋を暗めにして（笑）」

LM「あと自分のキャラを鍛えて、友達といっしょに戦ってほしいです。アイテムの交換も」

――本日はどうもありがとうございました。

海外のPCゲーム誌には「PS移植なんて不可能だ」と書かれました

DIABLO is a trademark and Blizzard is a trademark of Davidson & Associates,inc.All rights reserved.C 1996, 1998 Blizzard Entertainment.